Tot.404

PlayStation VR闪亮登场，特别呈献首发情报大汇总！

游戏机实用技术

UCG·me

研究中心

女神异闻录5

九大迷宫详尽解析+全支线任务详解

特别企划

荣格的人格面具

解读后《女神异闻录》系列中的心理学

攻略透解

XCOM 2

系统详解+角色职业分析+敌人介绍

极限竞速 地平线3

全方位驾驶指南+成就指引

FIFA 17

实用技巧+UT模式开荒指南

前线狙击

尼尔 人造人
热血高校 火爆界限
全明星无双
精灵宝可梦 太阳/月亮
SD高达G世纪 创世纪
蔚蓝倒影 幻舞少女之剑

ULTRA CONSOLE GAME
2016.10B
定价：RMB 16.00
ISSN 1008-0600



Gamehalo 热血最强 TGS 2016 大阪纪行 | 最上游38期 十大游戏中常见的黑帮要素

游戏月旦评 2016年9月份游戏评测 | 极限竞速 地平线3 游戏黄金眼 | 看门狗2 | COD 无尽战争 | 黑手党Ⅲ | 泰坦天降2 | BF1 | 在地下 | 狙击精英4 | 冤罪杀机2 | 逃脱者2 | 苍蓝革命之女武神 | Fate/新世界 | WWE 2K17





Gamehalo高清光盘＋2016劲作收藏卡

TV GAME半月刊
2016.10B
总第404期

COVER STAFF
封面用图：全明星无双
封面设计：anubis

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

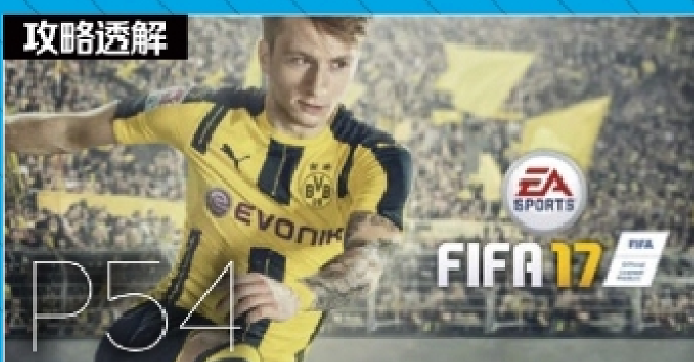
攻略透解



XCOM 2



攻略透解



FIFA 17

特别企划



荣格的人格面具
解读后《女神异闻录》系列中的心理学

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

游戏文化 GAMES CULTURE

读编交流 EDITORS & GODS

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以E-mail或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王　义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王　梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆
苗牧歌
吴　昊
广告总监：刘　芳

编　　委：冯　健
马晓帆
衣山川
江　浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2016年10月16日
定　　价：人民币16.00元

游戏情报站

GAME NEWS STATION

本期大事记

DIGEST

- 09.22 宫崎英高确认《装甲核心》新作存在。
- 09.23 任天堂成立127周年纪念日。
- 09.23《苍翼默示录》新作中文版确定将同步发售。
- 09.23《死或生 极限沙滩排球3》VR补丁宣布延期。
- 09.25《极限竞速 地平线》初代作品将从数字商店下架。
- 09.27 网易与暴雪续约至2020年。
- 09.27 索尼PSX游戏展会将在12月3日召开。
- 09.28《JOJO的奇妙冒险》真人电影确认拍摄。
- 09.28 育碧收购《2048》开发商。
- 09.28《真·三国无双7 帝国》登陆国行主机。
- 09.29 PS4主机日本本土累积销量超越Wii U。
- 09.30 任天堂公布迷你FC主机，首日预定即被抢购一空。
- 10.02 动视确认《现代战争 重制版》需要《无尽战争》光盘才能游玩。
- 10.05《闪乱神乐》公布沙滩主题新作。
- 10.06《重力异想世界2》将延期至明年一月发售。

GAME《无人天空》开发商因误导宣传被警告

《无人天空》这款游戏，在游戏发售前后都始终处于舆论的风口浪尖之上，尤其在玩家拿到游戏之后，更是因为开发商Hello Games所呈现的成品内容和早期宣传存在巨大差距，而被玩家指责存在欺诈行为。除了内容重复度高、画面缩水等众多不足外，在成品游戏中，宣传时的多人联机内容更是直接遭到取消。而因为受到了众多消费者的投诉，英国广告标准管理局也对Hello Games进行了调查并发出了相关警告。管理局内负责此事的发言人表示，关于本作的调查会重点集中在Steam平台之上，他们会对游戏的宣传内容进行调查，对于存在有误导性的，有害的，或令人反感的广告，他们会勒令开发商将广告移除下线。由于事件还在调查之中，所以管理局方面并未透露太多详细信息，不过他们已经联系上了《无人天空》的开发商Hello Games和运营Steam平台的Valve，并要求他们就此事做出回应。

在此事发生后，Reddit上出现了一位用户称自己联系到了管理局，并收到了对方的详细回复。在这位用户曝出的回复内容中，管理局方面表示已经要求Hello Games和Valve要将《无人天空》的游戏宣传视频和截图中出现的包括用户界面、飞船表现、动物行为和大小、大型太空舰队会战、瞄准系统和建筑结构等等内容做出解释和回应。同时，管理局也询问了关于游戏实际发售之后出现的画面缩水问题，以及游戏中缺少宣传中的贸易系统和所谓的派系领土争夺内容。



EVENT 政治取向引发危机 Oculus遭开发商抵制

临近美国大选的这段特殊时期，The Daily Beast透露情报称，经过他们的调查，证实Oculus Rift的创始人Palmer Luckey还存在着另外一个特殊的身分，那就是名为Nimble America的民间组织的金主及创始人。该组织存在的主要意义就是为共和党总统候选人唐纳德·特朗普提供支持，他们会通过包括Reddit在内的各种社交网络，以舆论手段攻击民主党总统候选人希拉里·克林顿，有时甚至会涉及到白人至上主义和侮辱女性在内的许多争议手段。而在The Daily Beast的后续爆料称，在他们对Luckey本人进行询问时，他在邮件中几乎完全没有对此事进行任何掩饰，尽管Nimble America官方网站对创始人的身分采取了匿名保护，不过Luckey还是直接承认了Nimble America所下属的一个名为NimbleRichMan的Reddit账号就是他本人在发帖使用。此事曝光后，众多VR游戏开发者立即表明了自己的立场，不少开发商当即宣布停止对Oculus Rift的支持，其中比较知名的要数《FEZ》的开发者著名独立游戏制作人Phil Fish，他的工作室Polytron通过公告声明，目前正在开发过程中的全新VR游戏《Superhypercube》将不会发售Oculus Rift版本。



当然，在有人出来抵制的同时，业内人士也有许多不同的声音出现，例如Carbon Games的主管James Green就认为每个人都应该可以在法律允许的范围内以任何方式参与政治活动，否则这样就不符合美国的价值观。不过受到舆论的影响，Palmer Luckey还是在个人的Facebook页面紧急发布了一段声明，对此事进行解释的同时也对自己是Nimble America的创始人或金主的身分进行了否认。他首先向所有被流言干扰而对Oculus产生负面看法的合作伙伴做出了道歉，并解释称自己只是因为觉得这个组织的行事作风可以算是年轻公民参与选举的一种新方向，才向Nimble America捐赠了1万美元。他也说到自己本人的政治观点是自由派，他曾公开支持自由意志党总统候选人并为他们投出了自己的选票。最后，他也强调在进行了捐赠之外，Nimble America的行为发言和他并无关系，"NimbleRichMan"账号的发言和他本人没有关系，自己也没有持续对Nimble America提供支持。

TOPIC 再战四载 网易宣布同暴雪续约至2020年

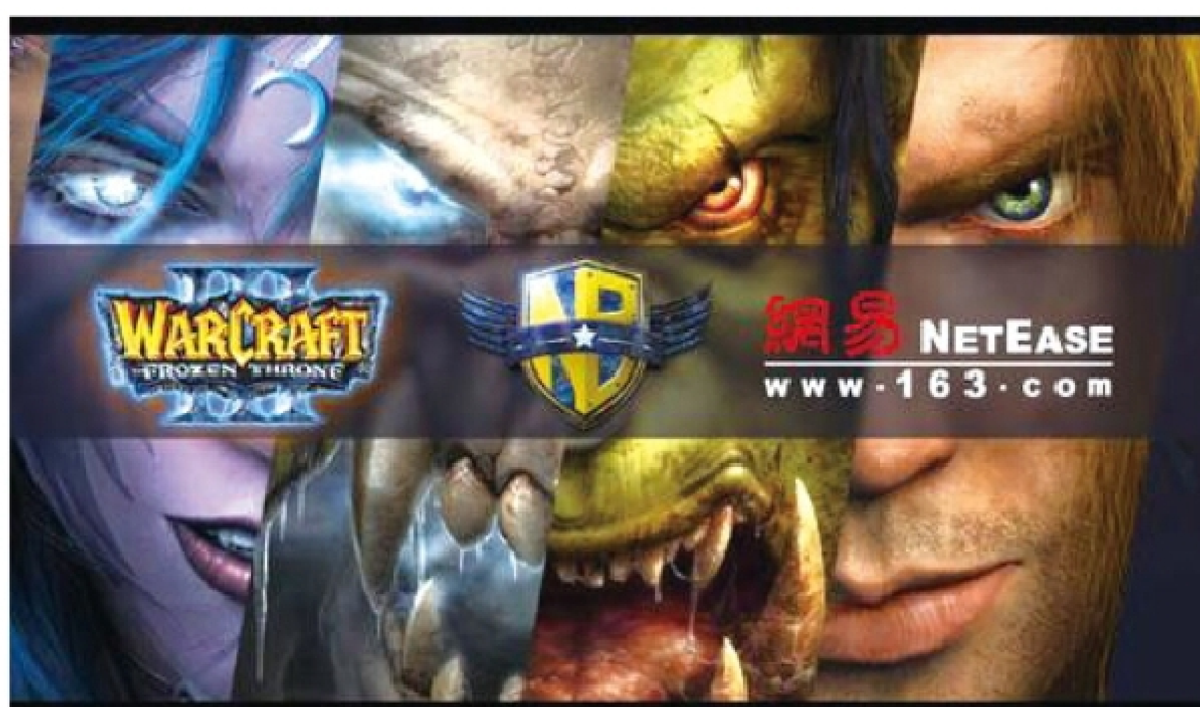
9月27日，网易官方更新消息，确定与暴雪进行续约，暴雪旗下众多游戏的在华运营权将继续由网易掌握，《魔兽世界》、《星际争霸2》、《守望先锋》、《暗黑破坏神3》、《风暴英雄》以及《炉石传说》等众多游戏的所有新内容的运营权都将延续到2020年1月。

早在2008年时，网易就与暴雪达成合作，从他们将《星际争霸2》与战网平台引入国内开始，两家的和合作已经维持了八年之久。其间网易一直和暴雪保持着优良的合作关系，在最初网易代理《星际争霸2》时，暴雪就连同《魔兽争霸3》和《星际争霸》以及战网平台一起打包交给了网易。随后在2009年，因为与第九城市的《魔兽世界》代理出现问题，暴雪也同样将这款作品的代理权交到了网易手中，由此可以看出暴雪对网易保持着十足的信任。之后在中国游戏市场方面，《炉石传说》、《守望先锋》等作品也自然而然的委托于网易全权负责。

暴雪CEO兼联合创始人迈克·莫汉说道："网易这些年来一直是我们的好伙伴。我们很欣赏他们的辛勤与努力，以及为喜爱我们的中国玩家提供最佳游戏体验所做出的付出。我们期待继续与他们紧密合作，在未来打造更多更加精彩的游戏内容。"网易CEO丁磊也进行了回应："我们与暴雪过去八年一直都合作良好，同时也很高兴能够继续与暴雪紧密合作。我们两家都致力于为玩家提供高品质及价值的游戏并以此为豪。这也为我们的强强联手打下了基础，并使我们能在未来更好地取得持续的成功。"

值得一提的是，随着近期《守望先锋》的大热以及《魔兽世界》最新资料片的更新，暴雪的多款游戏又在国内创造了惊人的销售成绩，网易和暴雪本身自然也都获得了巨大的利润，在此情况下宣布进行续约，自然是合情合理，而从行业预期方面也会对两家公司起到极大的促进作用。





业界声音 SCENE



在Capcom的公司年度报告上，游戏制作人Yoichi Egawa就公司的发展提出了个人的建议，他表示在发挥自身开发优势的同时，Capcom也有必要在射击类游戏和策略类游戏等领域做出尝试。在发展的道路上公司必须确定自身的市场定位，而不是一味盲目地追求经济效益。

我们的目标是成为世界第一的游戏开发商，为此我们需要加强和完善现有的优势资源，并尝试挑战从未涉及的领域。

业界声音 SCENE



我们必须得熬过这段日子，如果2017年公司也无法推出《刺客信条》或者《孤岛惊魂》新作的话。

近期育碧副总裁Tommy François在接受IGN采访时，表示育碧需要为旗下大作的开发定下新的制作周期，在游戏正式发售前一年之前为作品打造一个Alpha版本，然后再不断去完善游戏。他强调为了更细致地完善游戏，他们需要更多时间去精炼、调整，而这些都是没有捷径能走的。所以如果开发进度不乐观的话，类似《刺客信条》这一曾经的"年货"系列将继续在2017年缺席。

新闻短波 INFO

PSX 2016举办日确定 12月美国加州见

PSX展会全称Playstation Experience，是索尼自家为旗下Playstation品牌举办的游戏展会，随着近年来PSX展会上开始出现越来越多的独占消息，玩家对这一展会的关注度也越来越高。近日，索尼方面确定了今年PSX的举办日期为年末的12月3日~4日，为期两天的展会将在美国加州安纳海姆市的安纳海姆会议中心召开，目前官方的参展名单还没有公布。在PSX举办的同时，Capcom Cup大赛也将在12月3日作为PSX 2016的一个项目展开争夺，本次赛事的奖金池总额为25万美元。

PlayStation
EXPERIENCE 2016
NOW LOADING

《JOJO的奇妙冒险》真人电影确认拍摄

九月末，由华纳与东宝联合出品的《JOJO的奇妙冒险 不灭钻石》真人版电影召开了记者见面会进行宣传，见面会上确认本片将由日本著名导演三池崇史执导，主演角色则确定了包括山崎贤人、神木隆之介、小松菜奈、冈田将生、真剑佑、山田孝之、伊势谷友介等日本一线影星在内的豪华阵容。虽然目前有关电影的剧情内容尚未公开，不过从原作的长度考虑，本片势必无法完全还原原作的全部剧情，故事上应该会进行一些改动。



新闻短波 INFO

数据显示Xbox One用户最贪玩

近期，英国市场调查公司GlobalWebIndex进行了关于玩家（16-64岁）游戏时间的调查，此项调查共有17790名玩家参与其中。根据最终的调查结果显示，全球主机玩家每天的平均游戏时间为51分钟。具体下来，XOne玩家的平均游戏时间为2小时27分钟排名第一，PS4玩家则为2小时15分钟，而最令人十分不可思议的是Wii U玩家的游戏时间，仅以一分钟的劣势低于XOne玩家屈居第二。至于上世代的三大主机用户，游戏时间则相对较少，排在第一的依旧是Xbox系玩家，游戏时间为1小时58分钟；PS3玩家以1小时55分钟紧随其后；最后考虑到Wii主机的特殊游戏方式，1小时34分钟的平均游戏时间也十分可观。



PS4主机日本本土总销量超越Wii U

据日本Media Create于九月末得到的统计数据显示，PS4主机在日本本土的总销量达到3267243台，正式超越Wii U主机3265329台的销量成绩。九月中旬，随着CUH-2000新版PS4主机的上市，PS4主机在日本的销量得到了极大提升，首周即完成96433台的销售成绩。从主机生命周期来看，2014年2月22日才正式发售的PS4主机，目前正处于市场成熟的阶段，而2012年12月8日发售的Wii U主机，则已经走进了生涯的末期。九月份，其在日本地区最后一周的销量仅为2731台。



EVENT 育碧摆脱收购危机 扩大手游业务

最近一段时间，有关维旺迪对育碧的恶意收购始终吸引着玩家的关注。不过在九月末的时候，育碧通过公司股东年度大会获得了这场收购战争的胜利。一位育碧的发言人表示，在大会上现任育碧执行总裁Yves Guillemot和他的兄弟Gerard Guillemot被董事会提名获得连任。同时，董事会也通过了前不久作出的增加两名独立董事的提议。在年度大会之后，董事会的成员数量上升到了十人，而育碧方面在董事会的成员人数从三人增加到了五人，占据了超过半席的成员比例，从而巩固了自己在董事会中的话语权。而在大会之后，股东们也对育碧目前的政策、战略和管理层非常支持和认同。所以育碧得以继续专注于既定的策略。从股权分布上看，目前Guillemot家族掌握着约19%的育碧股权，而维旺迪方面则拥有23%。虽然维旺迪仍旧存在通过强行增加股权而实现收购的可能，不过在有关收购的法律条约等多种限制的影响下，这次收购完成的可能性并不太高。

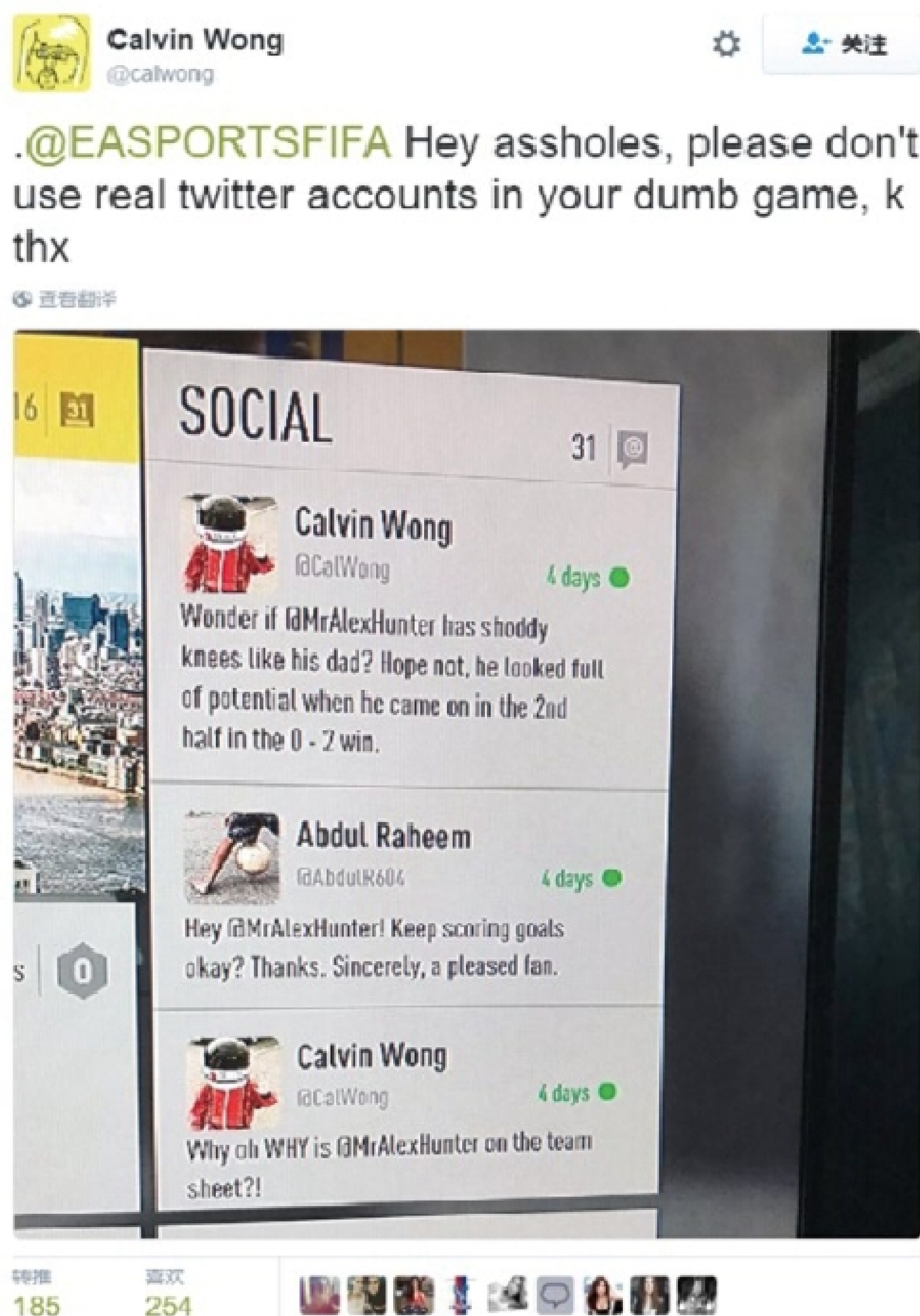
而在股东年度大会召开之前，育碧还曾召开新闻发布会，宣布收购了手游发行商Ketchapp。而在此次收购完成之后，育碧正式成为了全球第四大（下载量）手游发行商。发布会上育碧移动业务的执行董事Jean-Michel Detoc表示，Ketchapp这家公司拥有着极高的盈利能力，将其收购后两家公司将在免费下载手游领域组成一个成功的投资组合。这将会使得育碧成为领先世界的手游发行商。同时Ketchapp在手游领域的丰富经验，也将有助于加强育碧在手游方面的广告能力。



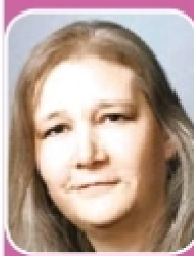
GAME 《FIFA 17》误用真人推特引骂战

《FIFA 17》发售之后，再次获得了不俗的销售成绩，不过在一片叫好声中，本作却因为一个小小的纰漏而引发了一个抗议的声音。在本次《FIFA 17》全新推出的剧情模式“足球征程”中，玩家可以扮演一名足坛新星一步步走向职业生涯的成功，而为了让此模式的代入感更强，制作组在游戏中增加了虚拟新闻以社交媒体的细节，玩家通过此功能会看到一些虚拟球迷或者媒体对玩家的表现进行评论等内容。而正是这个功能中出现了一个叫做“@CalWong”的ID，竟然和现实中一个真实的推特账号相重合，而此用户的真实姓名也和这个ID十分相似叫做Calvin Wong。

在一名玩家将这件事告知于Calvin Wong之后，他很愤怒的在推特上做出了回应并@给了EASPORTSFIFA。由于Calvin在推特中的措辞过于激烈，他的推特也引发了一些争议。作为喜爱足球游戏的玩家来说，他们自然不能在言语上吃亏，于是以同样激烈的言论对Calvin进行了反击。而在这件事发生之后，EA方面没有做出任何回应。当最初的愤怒平息之后，Calvin也表示自己在这段时间内承受到了巨大的压力，除了言语上的攻击外，甚至有玩家根据Calvin的姓氏推断他是华裔人士而进行了带有种族歧视的言论攻击，最终Calvin决定向EA发出了律师函要求开发商将自己的推特账号从游戏中删除。在接到律师信后，EA终于通过邮件的方式向Calvin表达了歉意，并承诺将通过后续补丁将他的名字从游戏删除。



业界声音 SCENE



为了制作3A大作，从业者们付出了太多，有些人的人生甚至因为他的事业而崩坏。

前顽皮狗创意总监Amy Hennig在近期参与一档电台节目时，对3A大作的制作过程表达了自己的诸多不满，在她的讲述中为了完成一款游戏，工作人员需要面对漫无边际的加班工作，透支自己的健康，甚至忽略自己的家庭。Amy认为目前游戏开发的环境和做法是错误的，必须找到一条合理负责且合乎职业道德规范的3A游戏开发流程。

进击最前线

废土3
Wasteland 3

机种：PS4/XOne　类型：角色扮演　发行商：inXile Entertainment　发售日期：2019年第四季度

发生在冰雪大陆上的废土之旅

inXile Entertainment于近日公布了“《废土》系列”最新作《废土3》并开始了众筹。本作的故事设定在末日背景下的科罗拉多州，和之前大部分废土系影视和游戏不同，本作的场景并不是发生在废墟或者荒漠上，而是在生存条件更加恶劣的冻土。除了一如既往不怀好意的各路废土暴徒外，低温和暴风雪也成为了玩家必须警惕的危险。据inXile Entertainment的介绍和实机演示可以看出，本作在保持系列核心玩法的





同时，新加入了载具和据点等新元素。玩家将扮演游骑兵“十一月小队”的惟一生还者，为求生存在冻土上和各路势力展开周旋。

本作的众筹目标为250万美元，截止截稿日已经有13,742个捐赠者并众筹了多达2,768,576美元，目标可以说是早就达标。不过值得注意的是，inXile Entertainment的另一款游戏《Torment: Tides of Numenera》（苦难 遗器之潮）原定于2014年发售，但直到现在依然只有一个只能游玩第一章的试玩版，inXile Entertainment的跳票能力之强可想而知，请各位“《废土》系列”爱好者做好心理准备。

恐龙战队 天兆大战
Power Rangers: Mega Battle

机种：PS4/XOne　类型：动作　发行商：BNEI　发售日期：2017年1月

Go， Go Power Rangers！

作为广大80后（还有部分90后）的童年回忆之一，本作将还原美版《恐龙战队》的前三季内容。不光是故事和题材，本作还采取了经典的横板过关，支持最多四人合作，玩家可以和好友一起并肩作战并把宇宙的邪恶之源丽达女王击败。不同的角色还有着不同的技能，除了常见的横版过关里拳打小兵脚踢BOSS的战斗部分外，本作还和众多战队类作品一样，在关底处会加入“机器人VS巨大化怪物”的经典桥段。和原作一样，玩家可以操作着大型合体机器人麦克佐德和巨大化怪物展开战斗。







黄金眼

视频黄金眼



http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

■COS角色 久远 ■出自《传颂之物 两位白皇》 ■Coser 果汁

传颂之物 两位白皇

うたわれるもの 二人の白皇

■Aquaplus ■策略角色扮演
■2016年9月21日 ■日版



PS4/PS3/PSV

- 系列完结之作，剧情感人至深
- 富有深度的战棋策略要素
- 全程语音



热血推荐 25



剧情很棒。**在紧接前作剧情发展的同时，不忘向初代致敬，本作不仅仅是一款续作，而是真的不愧“系列完结作”之名。**策略部分也针对前作一些不合理的地方进行了改良，例如单位培养更加简便，视窗上也有改善，不算某特定组合战术的话，平衡性也是可圈可点。耐玩性也远在前作之上。



作为系列的尾声，本作的故事为系列划上一个完满的句号。协击必杀技的回归以及新角色的加入让战略部分的可玩性更上一层楼，新增的红白试合和宗近试炼都很适合让玩家熟悉战略部分。可惜主线关卡的分配呈现不平衡的现象，后期战斗次数激增，非常影响剧情体验。



本作结局的剧情更为严肃，因而前作中多数战斗不痛不痒、序盘剧情过于冗长的毛病都得到了不错的改善。作为三部曲的终结，无论是接近 30 小时的厚道剧本容量，还是更多新老角色的同台演出都让游戏完结得更加圆满。第一作的“协击”系统回归等细节能让老粉丝感到欣喜。

XCOM 2

XCOM 2

■2K Games ■策略
■2016年9月27日 ■中文版



PS4/XOne

- 富有挑战性的游戏难度
- 现实和科幻结合的世界观



热血推荐 25



本作的难度很高，老一派策略游戏的风格随处可见。**系统大部分秉承上作，部分略显繁琐的部分遭到删除或者改动，玩家可以更加全身心地投入到与外星人的战斗当中。**官方中文翻译的水平不低，但同时本作有着掉帧、卡顿以及读盘速度慢等问题，着实让人感到遗憾。



当初我玩 PC 版的时候安装在固态硬盘上，本作在战斗开始和结束时的载入阶段都还是特别漫长，到了家用机上果不其然地慢上加慢。但除了这一点和一些游戏随机机制导致的问题，这款作品比起前作来说，的确有着很大的进步，处处可以看到改革之处，而且游戏内置中文，绝赞！



作为面向核心玩家的硬核向策略游戏，本作的表现可谓十分不错。复杂的系统与颇高的难度，非常考验玩家对于角色的培养与搭配，战斗以外的部分也极具策略性。不过游戏的节奏较慢，而且战斗演出中会时有卡顿，想要好好体验本作的玩家可以需要一个适应的过程。

FIFA 17

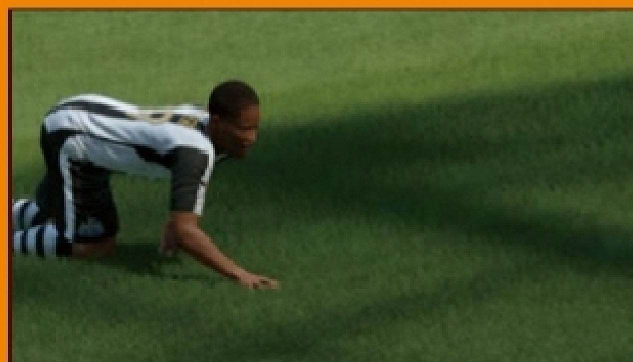
FIFA 17

■EA ■体育
■2016年9月27日 ■中文版



PS4/PS3/XOne/X360

- 表现出色的剧情模式
- 相对平衡的攻守节奏
- 寒霜引擎的全新表现



热血推荐 24



今年因为《FIFA 17》在防守上的一些改动，本作就真实性和爽快感之间的差别相比《PES 2017》更加明显。更换寒霜引擎后，游戏画面的光影表现更上一层楼，诸多攻防细节上的优化也让游戏更为真实。而在这众多的进化之下，锦上添花的剧情模式更是让本作成为了非买不可的作品。



作为今年主打的剧情模式，EA 可谓下了不小的力气，剧情内容丰富，节奏紧凑、演绎方式也十分自然。不过模式后期限制了球员的上限，难免让玩家在经历一番打拼之后涌起一丝无力感。**更换引擎后，游戏在其他表现上的进步也十分喜人，依旧不愧是最强足球游戏的名号。**



与前作相比，由寒霜引擎制作的本作，画面让人眼前一亮，无论是球员、教练还是观众的还原与刻画都相当真实而细致。相较于生涯模式，富有戏剧性的故事模式能带来更强烈的沉浸感与成就感，也使得本作更具玩点。虽然没有传闻中的中国联赛的加入，但中国女足的加入也算让人满足。

极限竞速 地平线3

Forza Horizon 3

■Microsoft ■竞速
■2016年9月27日 ■中文版

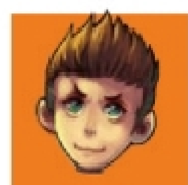


XOne

- 极致自由的驾驶体验
- 阵容豪华的车辆授权
- 游戏性最强的竞速游戏

黄金珍藏 **29**

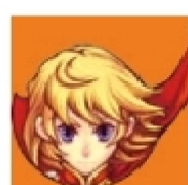




10 **乙太、饭老板你不要撞我屁股啊!**
——在高难度下，筒子君经常被同事们的虚拟 Drivatar 虐得死去活来，由此大家平时操作时的特点也显露无疑。



10 **一脚油门下去，风光尽收眼底。**
——乙太表示本作完全可以作为旅游观光游戏进行宣传。



9 **玩过之后的惟一感想：想去报澳大利亚自驾游。**
——本来不想去澳大利亚旅游的纱迦

当赛车游戏开进真实世界

因为竞速游戏本身玩法的特点，这类游戏往往可以代表同代游戏的最高画面表现，无论是精细的车辆建模还是足以以假乱真的赛场贴图，“照片级”画面这个词出现在竞速游戏中的频率，绝对要高于其他任何游戏类型。最初进入本作时，如果你是刚从隔壁的《极限竞速 6》转台过来，你可能会在第一个静帧画面中产生疑问，《极限竞速 地平线 3》在画面表现上是不是稍有不如? 可是当你踩下第一脚油门的时候，这个疑问就被瞬间打碎，而且让你再也无法去产生质疑本作画面表现的情绪。诚然本作 30 帧的画面不如其他竞速游戏来的流畅，光线的细节渲染也稍显不足，可是当我们以时速几百公里飞驰时，游戏的动态模糊效果很好地弥补了帧数不足的缺陷，而除了帧数之外真的已经很难再去鸡蛋里挑骨头了。本作拥有以数十万张照片采集数据还原而来的澳洲天空，有动态变幻的天气系统，树荫中透过的斑驳光影，这一切都是建立在一个巨大的开放性世界之中! 熟悉游戏的大家一定都知道，一条预置赛道雕琢的即使再完美，我们看到的也是只是一大片贴图而已。但在本作广袤的沙箱地图中，每一条街道，每一寸泥土，所见即所得，玩家可以在任何一段道路上对其他车手发起挑战，而轮胎之下的道路马上就会成为赛道，做到这一步，自然会对游戏场景的画面表现提出了极高的要求。不仅是细腻，已经拥有三部作品的“《地平线》系列”，在游戏场景方面十分善于还原和创造，用真实存在的景点拼合上地貌特点相同的原创道路，沙箱中的每一条道路都可以被完美利用。从黄金海岸的十二门徒巨石到白银沙滩的沉船遗迹，踩下油门时场景中的每一寸土地都是赛道，而当我们在某一时刻停下飞驰的脚步后，会发现原来身边匆匆而过的景色也是如此的美轮美奂。

游戏性与拟真竞速的完美结合

驾驶手感的拟真程度，无疑是一位竞速游戏发烧友评判一款赛车游戏的核心标准。可是拟真驾驶对新手玩家却会是一面巨大的高墙，如同现实世界的秋名山车神和“马露莎”新手女司机，根本就是两类不同的物种，尽管我们可以嘲讽让女司机远离车辆珍惜生命，但是却不能阻止一名玩家想要去尝试一款竞速游戏。于是在针对新手玩家方面，整个“《极限竞速》系列”一直都进行着妥协，它从来不像《GT 赛车》常常让玩家的座驾因为失控而原地打转，开启控制辅助并降低难度后，玩家只要上手大致体验一番就可以跑出优异的成绩，当然如果这样还不能稳夺第一的话，游戏甚至还存在一个倒转系统让你退回之前的弯道重新再来，这对于竞速游戏这种毫厘间的偏差就可能丢失胜利的游戏来说，简直如同天使的恩赐一般。

而另一方面，对于核心竞速游戏玩家而言，本作还是保证了一款拟真向竞速游戏的一切内容，手动挡驾驶、车身及行驶时的物理判定应有尽有。如果你真的是一名货真价实的赛车发烧友的话，游戏还支持玩家自己对车辆进行调校，通过对车内部件参数的更改，配合自己的驾驶风格来打造最适合自己的梦幻座驾，这种体验比单纯花钱强化赛车配件不知道要高到哪里去了(当然，不懂车的玩家还是不要乱改为妙)。实际游戏时，当玩家开启所有拟真选项并调高游戏难度后，即使熟手玩家也必须乖乖跟在 AI 老司机身后吃一阵子车屁去熟悉赛道才能获得胜利，至于刚开启一条连有几个弯都不清楚的赛道就想直接拿到第一名什么的，简直无异于痴人说梦。

除了操作手感外,个人认为“《地平线》系列”做得最好的一点在于懂得应该用什么去吸引玩家。他们会准备类型丰富的赛事和挑战，让玩家在游戏中流连忘返。攒钱买车这样的蠢事从来不会在这个系列中出现，毕竟对于一位已经花钱购买了游戏的玩家来说，花费十数小时的游戏时间甚至都买不起一辆顶级座驾，那根本就是一场赤裸裸的打劫。所以在《地平线 3》中，即使最贵的座驾，玩家想要买到它通常也只需要合理分配下赚取的游戏币即可，游戏的氪金要素从不会去拿车辆来捆绑玩家进行消费。

渐入佳境的地平线之旅

经历三代的积累，系列在本作中为玩家带来了更丰富的游戏内容。主角身分从车手变为主办人后，游戏有了更多的可自订内容，车队组建、嘉年华升级、挑战制定蓝图都是本作中的全新要素，地图中的特技挑战数量也有所增长，除了竞速比赛之外，玩家还可以通过这些挑战来验证自己的车技究竟如何。系列的收集要素在本作中也有所进化，车场优惠广告牌和经验广告牌的位置设置和地形结合得更加紧密，一些位于屋顶或者狭窄缝隙间的收集品，玩家必须驾驶特殊车辆才能取得。最后，经典的国宝级老爷车收集和疯狂的特殊交通工具挑战赛也有所保留，虽然来到第三部后稍欠惊喜，但是这两项内容依旧是本作最令人着迷的内容之一。对于现在的《极限竞速 地平线 3》而言，去和一款纯竞速游戏去比较已经没有太大的意义，如果愿意的话我们倒不如将它看做是一款以竞速为战斗方式的 3A 级沙箱游戏，毕竟在其他竞速游戏里你从来不可能无视导航而将百多万的座驾开进泥坑里去抄近道赶路。



栏目主持：初心者

游戏排行榜 GAME RANKINGS

关注劲爆新游 把握流行趋势

日本 JAPAN TOP10

统计期间 9月26日～10月2日

排名	机种	变动	游戏名	原名	厂商	类型	发售日	本周	累计
1	PS4	NEW	FIFA 17	FIFA 17	EA	体育	2016年9月29日	57,012套	57,012套
2	PS4	→	女神异闻录5	ペルソナ5	Atlus	角色扮演	2016年9月15日	22,814套	332,785套
3	3DS	↑	妖怪手表3 寿司/天妇罗	妖怪ウォッチ3 スシ/テンプラ	Level-5	角色扮演	2016年7月16日	15,541套	1,260,760套
4	PSV	NEW	恶魔凝视 II	デモンゲイズII	角川Games	角色扮演	2016年9月29日	13,792套	13,792套
5	PS3	NEW	FIFA 17	FIFA 17	EA	体育	2016年9月29日	12,961套	12,961套
6	PS4	↓	职业进化足球2017	ウイニングイレブン 2017	Konami	体育	2016年9月15日	8,092套	90,575套
7	PS3	↓	女神异闻录5	ペルソナ5	Atlus	角色扮演	2016年9月15日	7,266套	95,010套
8	Wii U	→	我的世界	Minecraft: Wii U Edition	Microsoft	动作冒险	2016年6月23日	6,907套	137,819套
9	PSV	↓	传颂之物 两位白皇	うたわれるもの 二人の白皇	Aquaplus	策略角色扮演	2016年9月21日	5,572套	52,935套
10	PS4	NEW	死亡岛 终极收藏版	デッドアイランド：ディフィニティブコレクション	Spike Chunsoft	动作冒险	2016年9月29日	5,387套	5,387套

美国 USA TOP10

统计期间 8月14日～8月20日

排名	机种	变动	游戏名	原名	厂商	类型	发售日	本周	累计
1	PS4	→	无人天空	No Man's Sky	Hello Games	动作冒险	2016年8月9日	70,978套	482,462套
2	3DS	→	精灵宝可梦 Ω红宝石/α蓝宝石	Pokemon Omega Ruby and Alpha Sapphire	Nintendo	角色扮演	2014年11月21日	34,376套	3,816,614套
3	PS4	→	COD 黑色行动 III	Call of Duty: Black Ops 3	Activision	主视角射击	2015年11月6日	26,512套	5,153,087套
4	3DS	→	精灵宝可梦 X/Y	Pokemon X/Y	Nintendo	角色扮演	2013年10月12日	19,282套	4,706,580套
5	XOne	→	战争机器 终极版	Gears of War: Ultimate Edition	Microsoft	动作射击	2015年8月25日	15,574套	2,099,592套
6	XOne	↑	全境封锁	Tom Clancy's The Division	Ubisoft	角色扮演	2016年3月8日	10,907套	1,042,714套
7	PS4	→	神秘海域4 盗贼末路	Uncharted 4: A Thief's End	SIE	动作冒险	2016年5月10日	10,786套	1,133,244套
8	PS4	↑	横行霸道V	Grand Theft Auto V	Rockstar	动作冒险	2014年11月18日	10,624套	3,416,828套
9	3DS	↓	怪物猎人X	Monster Hunter Generations	Capcom	动作	2016年7月15日	10,441套	206,018套
10	3DS	NEW	银河战士Prime 联邦战士	Metroid Prime: Federation Force	Nintendo	动作射击	2016年8月19日	9,745套	9,745套

《FIFA 17》PS4版以5.7万套的首周销量夺得本期日本榜首位，而PS3版亦进入前五位。《女神异闻录5》保持在第二位，并且突破了该系列游戏在日本的首周销量纪录。硬件方面则有2DS及薄版PS4新上市纳入统计。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	36,251	-27%	1,012,134
N3DS LL	13,701	-12%	750,587
2DS	10,595	-27%	44,253
PSV	9,357	-5%	602,634
N3DS	2,655	-21%	185,579
Wii U	2,111	-23%	243,482
PS3	907	-18%	50,786
3DS	406	-12%	61,957
XOne	121	-2%	4,222
3DS LL	67	-9%	15,215

美国榜TOP10惟一的新游戏是久违的“《银河战士Prime》系列”新作，不过对于《银河战士Prime 联邦战士》多人合作玩法的新尝试，玩家粉丝们似乎不太买账，首周仅卖出了不足1万套。硬件方面Xbox One S新开售，销量显著增长。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
XOne	39,281	+1%	12,569,101
PS4	37,538	+7%	14,386,423
3DS	29,619	-3%	17,469,810
Wii U	5,228	+3%	5,514,950
X360	2,105	-2%	44,999,207
PS3	1,299	+21%	26,911,351
PSV	91	-2%	2,304,203

上表中的日本主机总销量为年内数据，美国及全球主机总销量统计起始日期为主机发售日。

全球 GLOBAL TOP10

统计期间 8月14日～8月20日

1 PS4 已发售2周
无人天空 No Man's Sky
本周 189,143 套 累计 1,361,989 套
●Hello Games ●动作冒险 ●2016年8月9日

2 PS4 已发售1周
绯夜传说 Tales of Berseria
本周 168,034 套 累计 168,034 套
●BNEI ●角色扮演 ●2016年8月18日

3 PS4 已发售1周
F1 2016 F1 2016
●Codemasters ●竞速 ●2016年8月19日
本周 100,895 套 累计 100,895 套

4 PS3 已发售1周
绯夜传说 Tales of Berseria
●BNEI ●角色扮演 ●2016年8月18日
本周 75,761 套 累计 75,761 套

5 3DS 已发售92周
精灵宝可梦 Ω红宝石/α蓝宝石 Pokemon Omega Ruby and Alpha Sapphire
●Nintendo ●角色扮演 ●2014年11月21日
本周 70,174 套 累计 11,108,941 套

6 3DS 已发售6周
妖怪手表3 寿司/天妇罗 Yokai Watch 3
●Level-5 ●角色扮演 ●2016年7月16日
本周 64,748 套 累计 1,106,051 套

7 PS4 已发售15周
神秘海域4 盗贼末路 Uncharted 4: A Thief's End
●SIE ●动作冒险 ●2016年5月10日
本周 54,188 套 累计 3,913,209 套

8 PS4 已发售42周
COD 黑色行动Ⅲ Call of Duty: Black Ops 3
●Activision ●主视角射击 ●2015年11月6日
本周 50,937 套 累计 13,967,603 套

9 PS4 已发售92周
横行霸道Ⅴ Grand Theft Auto V
●Rockstar ●动作冒险 ●2014年11月18日
本周 41,438 套 累计 11,740,013 套

10 3DS 已发售150周
精灵宝可梦 X/Y Pokemon X/Y
●Nintendo ●角色扮演 ●2013年10月12日
本周 37,038 套 累计 14,297,855 套

《无人天空》发售两周，全球销量超过 136 万套。另有两款新上榜游戏，日本地区的《绯夜传说》双版本合计首周销量超过 24 万套；《F1 2016》首周过 10 万套。《精灵宝可梦 GO》余热未退，前十位依然可以看到 3DS 的两款宝可梦。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	147,258	+6%	43,380,330
3DS	103,798	-6%	59,309,469
XOne	72,770	+2%	22,254,785
PSV	23,363	-8%	14,302,522
Wii U	20,064	-3%	13,302,853
PS3	6,684	+8%	86,569,433
X360	3,718	-2%	85,563,710

首周销量对比 日本榜 第2位

女神异闻录5

PS4+PS3 ●Atlus ●角色扮演 ●2016年9月15日

337,767 套 ↑67%



Atlus 最具代表性的角色扮演游戏系列的最新作《女神异闻录 5》，与上一部序号正统作品相隔了整整 8 年之久。本作以“偷心怪盗”为主题，故事融入了西方恶汉小说元素和日式青春校园的风格，结合学生日常和怪盗任务的玩法，比起前作不仅有着更加成熟和出色的图像表现力，而且在操作的便捷性和照顾新手玩家的细节上也做得非常到位。首周销量方面，对比 PS2 原版《女神异闻录 4》大增接近 70%，并且发售仅不到一个月就创下了新的销售纪录。

女神异闻录4（黄金版）

PS2+PSV ●Atlus ●角色扮演 ●2008年7月10日

202,338 套（PS2） 137,128 套（PSV）



在 PS2 后期诞生的《女神异闻录 4》，以结合了时髦的现代校园日常和融入了悬疑色彩的新颖剧情吸引了不少新玩家，绝妙而充满策略性的战斗让人欲罢不能。2012 年登录 PSV 平台的重制版《女神异闻录 4 黄金版》更是加入了新的角色、剧情、系统等大量厚道的要素。官方也以 PSV 重制版为起点，为今后的系列作品推出了中文版。

软件销量排行榜

美国 统计期间 8月14日～8月20日

机种	统计期间销量（套）	比上期增减	总销量（套）
PS4	248,756	-59%	85,691,990
XOne	157,911	-8%	73,692,574
3DS	119,525	-4%	72,097,740
X360	44,453	-9%	552,477,799
PS3	36,184	-7%	360,704,916
Wii U	25,585	-9%	35,146,351
Wii	11,605	-12%	466,854,317
PSV	10,300	-13%	14,811,945
NDS	7,237	-15%	359,200,032
PSP	4,548	-15%	100,286,716

全球 统计期间 8月14日～8月20日

机种	统计期间销量（套）	比上期增减	总销量（套）
PS4	1,176,483	-41%	264,852,434
3DS	513,836	-17%	245,292,297
XOne	345,314	+2%	135,178,745
PS3	293,099	+21%	956,978,976
PSV	146,279	-7%	61,285,013
X360	143,677	-8%	977,691,903
Wii U	136,910	-7%	81,264,650
Wii	83,172	-7%	925,408,684
NDS	64,525	-8%	815,330,822
PSP	21,384	-9%	293,581,910

近两个月除了陆续发售的大作之外，最值得我们关注的自然是PlayStation VR了（下文简称“PS VR”）。对于这款次世代的游戏周边，相信不少玩家对它既充满好奇跃跃欲试，同时也抱有疑惑或者担忧——PS VR的性能如何？有什么游戏玩？现在该不该买？如果想购买需要注意些什么？趁着PS VR发售在即，本期杂志将会一一为大家解答这些问题。

文 宇宙人 美编 NINA





什么是PS VR?

PlayStation VR是由索尼互动娱乐公司推出，为丰富PS4游戏体验而专门设计虚拟现实（VR）头戴设备。它能通过精准的动作捕捉技术，实时将玩家头部的动作变化反映到显示画面中，让玩家能全方位欣赏游戏中的世界，再配合3D音频技术，让玩家能得到宛如置身于虚拟世界中的逼真体验。

PS VR为玩家提供了两种本地游戏玩法，一种是玩家一个人沉浸入虚拟游戏世界的玩法，另一种则是头戴PS VR的玩家，与使用电视机的玩家一起进行游戏的聚会游戏玩法。比如目前与PS VR同步推出并且可以免费下载的《游戏空间VR》中就包含了多款对应两种玩法的小游戏。而除此之外PS VR提供了影院模式，在影院模式中玩家相当于眼前2.5米的距离上有一块226英寸的大屏幕。玩家可以在影院模式中观看视频或者使用PS4的其他软件。一些通过全方位摄像机拍摄的照片或视频也可以利用PS VR来欣赏。

PlayStation VR规格参数

产品名称	
产品型号	CUH-ZVR1系列
发售日	2016年10月13日
外形尺寸	
虚拟现实头戴设备：约187×185×277mm（宽×高×长，不包括最大突起部分，头带最短状态）	
处理器单元：约143×36×143mm（宽×高×长，不包括最大突起部分）	
规格	
头戴显示器	约610g（不包括连接线）
处理器单元	约365g
显示方式	OLED
屏幕尺寸	5.7英寸
屏幕分辨率	1920×RGB×1080（960×RGB×1080单眼）
刷新频率	120Hz，90Hz
视野角度	大约100°
传感器	六轴动态感应系统（三轴陀螺仪，三轴加速度传感器）
接口	
头戴显示器：HDMI、AUX接口、立体声耳机插口（3.5mm）	
处理器单元：HDMI TV，HDMI PS4，USB，HDMI，AUX	
处理器单元功能	3D音频处理，交流屏幕（镜像模式、分离模式），影院模式

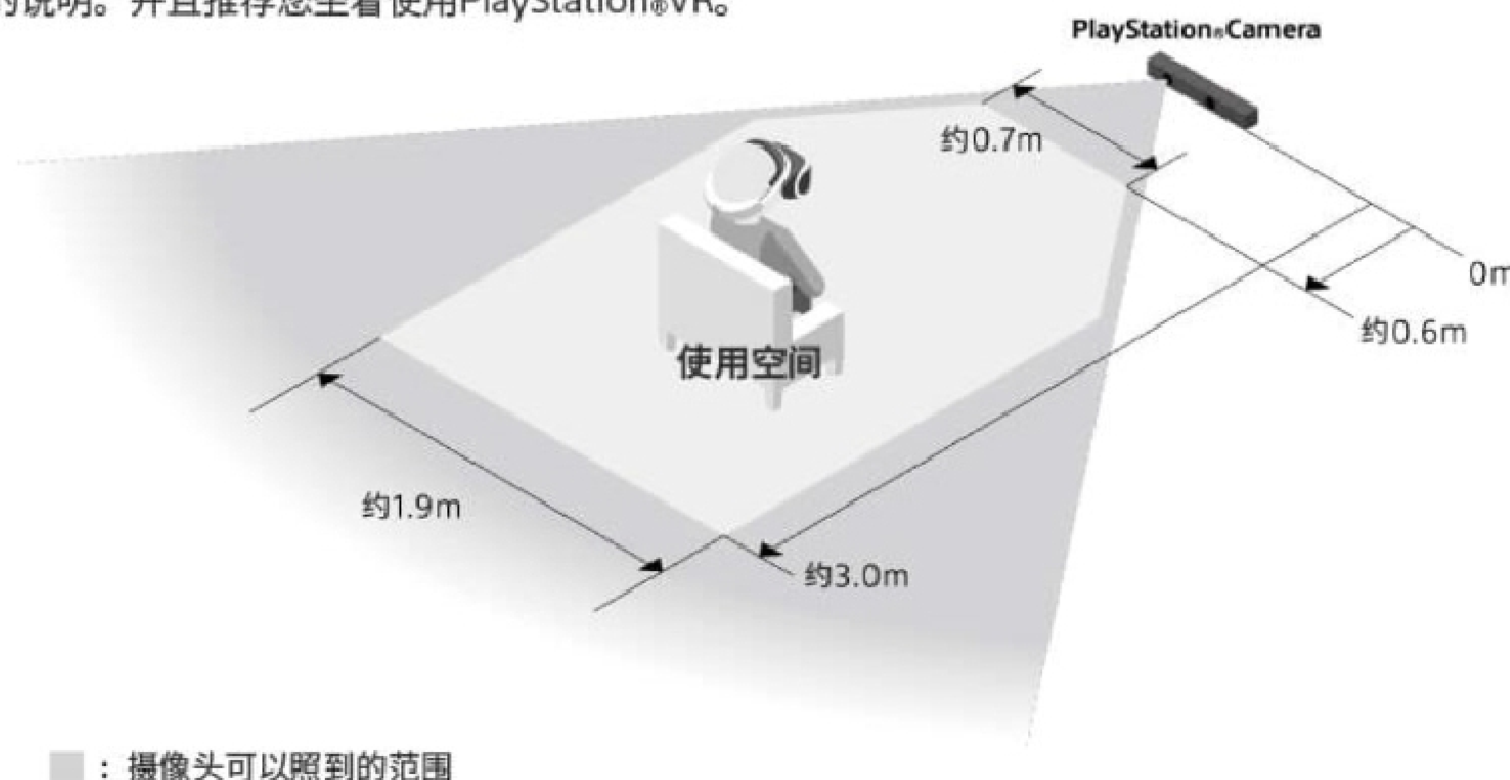
PlayStation VR 售前情报大汇总



国行版套装定价&内容

PlayStation VR	PlayStation VR 基础套装	PlayStation VR 精品套装
建议零售价		
￥2999	￥3299	￥3699
内容	内容	内容
虚拟现实头戴设备×1 处理器单元×1 虚拟现实头戴设备连接线×1 HDMI连接线×1 USB连接线×1 立体声耳机×1（包括整套耳塞） 交流电源线×1 交流电源转接器×1	虚拟现实头戴设备×1 处理器单元×1 虚拟现实头戴设备连接线×1 HDMI连接线×1 USB连接线×1 立体声耳机×1（包括整套耳塞） 交流电源线×1 交流电源转接器×1 PlayStation Camera×1	虚拟现实头戴设备×1 处理器单元×1 虚拟现实头戴设备连接线×1 HDMI连接线×1 USB连接线×1 立体声耳机×1（包括整套耳塞） 交流电源线×1 交流电源转接器×1 PlayStation Camera×1 PlayStation Move×2

PS VR使用环境&注意事项



PS VR是一款PS4专用的设备，跟其他VR设备不同的地方在于它只能连接PS4使用。游玩PS VR的必要设备除了一台PS4之外，还必需配备一个PlayStation Camera摄像头，至于是否需要MOVE手柄则视游戏而定。大部分游戏只要传统的PS4手柄就能游玩，比如《夏日课堂》和《生化危机7》的VR版等等。但也有一部分游戏需要用到一个甚至两个MOVE手柄，比如《初音未来 VR未来演唱会》以及《蝙蝠侠 阿克汉姆VR》等。因此对大部分玩家来说，如果想正常游玩PS VR游戏的话推荐"基础套装"。"精品套装"则可以根据想玩的游戏是否需要MOVE手柄再考虑是否购买。只有原本已经拥有PlayStation Camera摄像头的玩家才推荐单买PS VR。

选购＆购买渠道

PS VR 在国内是有国行版全球同步推出的，由于不存在锁区等问题，所以无论购买哪个版本都不会影响正常使用。就以“基础套装”为例，目前日版的售价是 49980 日元（不含税），美版则是 499.99 美元，根据汇率折算之后的价格相差无几，再考虑到运输和售后等问题，这里还是推荐大家直接购买国行版即可。而国行版目前除了索尼的门店之外，在天猫的 PlayStation 官方旗舰店里也可以进行预订，不过可能由于货源比较紧缺，目前各预订购买渠道都显示售罄，因此大家也不必着急，可以等货源充足了之后再购买。

常见问题FAQ



Q：带着眼镜能否进行游玩？

A：可以，PS VR的设计有专门地照顾到戴眼镜的用户，基本上只要眼镜的尺寸没有超出PS VR眼罩的部分就能正常使用。具体而言，PS VR的焦点设计大概在眼前2～3米左右的区间，换言之只要眼前2～3米的东西能看清楚的话就能正常进行游戏。此外，玩家也可以调节显示器到眼睛之间的距离，以达到最佳的观看效果。

Q：PS VR能根据头部的大小调节吗？

A：可以，PS VR的头带可以自由地调节松紧。

Q：进行游戏时只有佩戴了PS VR的玩家能看到画面吗？

A：否，PS VR有Mirror Model模式，可以让VR显示器里的画面在电视机上显示出来。

Q：PS4能否只连接PS VR，不接电视或显示器进行游戏？

A：可以，只要有PS4、PlayStation Camera和PS VR就能进行游戏，但是PlayStation Camera的初期设定必须连接电视或显示器才能进行，此外也有一些作品比如《游戏空间VR》也必须连接电视才能正常游玩。

Q：既然要使用MOVE控制器，那PlayStation Eye摄像头（PS3专用）能代替PlayStation Camera吗？

A：不能。

Q：PS VR能使用其他耳机吗？

A：可以，PS VR使用的是3.5mm标准耳机接口，只要是相同接口的立体声耳机都能使用，并且都能体验到3D立体音效。但是根据耳机形状不同，在佩戴PS VR的状态下可能会造成影响。

Q：PS VR使用耳机的时候电视机会有声音吗？

A：有，两边可以同时播放声音。

Q：PS4的无线环绕耳机能使用吗？

A：可以，但只能通过有线的方式连接到PS VR，才能得到3D立体音效。无线环绕耳机只有通过无线的方式连接PS3、PS4的时候才能得到7.1声道虚拟环绕的效果。另外需要注意的是，如果无线环绕耳机通过蓝牙跟PS4主机无线连接，会导致PS VR没有声音以及麦克风无法使用。

PlayStation VR游戏阵容简介

从目前公布的游戏阵容来看，PS VR 大部分游戏都是必须对应 VR 的专属作品，但也有一部分大作比如《生化危机 7》则同时支持普通模式和 VR 模式，还有像《最终幻想 15》、《古墓丽影 崛起》那样在游戏原有的基础上追加一个 VR 的模式或 DLC。除了游戏之外，还有很多 VR 映像以及互动类型的作品同时推出，比如《360° 约会青梅竹马》之类的映像类型作品，还有《日本惊叹百景 白亚要塞 姬路城》之类的体感旅游作品推出。因此即使不是游戏玩家，也能从 PS VR 的作品中找到不少乐趣。下面精选了一部分 PS VR 的首发游戏以及一些即将发售的游戏进行介绍，让大家在购买之前能够了解一下 PS VR 为我们带来一些怎样的游戏。

首发游戏阵容

夏日课堂

原名：サマ－レッスン

类型：模拟育成



本作是由原田胜弘率“《铁拳》系列”制作组 TEKKEN TEAM 制作的 VR 模拟育成游戏。由于是在 PS VR 公开早期就已经公布的作品，因此本作一直以来都备受玩家——特别是男性玩家的关注。在本作中，玩家扮演的是一位家庭教师，将要为女主角安排课程并进行为期 7 天的一对一辅导，帮她度过假期末的考试。在辅导过程中会触发各种各样的事件，让玩家体验与女子高中生之间让人心跳加速的亲密互动。目前会与 PS VR 同步发售的版本是最早公布的黑发马尾女主角宫本光，而之前还公开过的金发妹子目前还没出现，未来可能会作为 DLC 或新版本推出，另外也不难看出本作可能会推出各种事件和服装的 DLC，因此游戏发售后的表现也值得期待。

游戏空间VR

原名：The Playroom

类型：动作

《游戏空间（The Playroom）》是由 SIE 日本工作室开发，并且内置在每一台 PS4 中的一款游戏，主要是用于让玩家体验 PlayStation Camera 和 PS4 手柄的 AR 功能的小游戏合集，因此本作《游戏空间 VR》也一样，是一款专门为了让玩家体验 PS VR 功能而开发的作品。而且会免费提供给玩家下载。本作收录了多款小游戏，并且支持 1～5 人进行本地联机。在"MONSTER ESCAPE"中，头戴 VR 设备的玩家会扮演大怪兽尽情破坏城市，而使用控制器的玩家则要联手对抗怪兽；在"CAT AND MOUSE"中，头戴 VR 设备的玩家将要扮演猫咪，而用控制器的玩家将控制小老鼠去偷芝士，猫咪抓到所有老鼠就获胜，反之如果芝士被偷光就输。诸如此类欢乐而且充满对抗性的游戏很适合一家人一起游玩。



蝙蝠侠 阿克汉姆VR

原名：Batman Arkham VR

类型：动作冒险

领衔制作了"《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列"的 Rocksteady Studios 在 2016 年参加 E3 时能有多少玩家会想到他们会推出一款 VR 游戏？与 PS VR 同步发售的《蝙蝠侠 阿克汉姆 VR》在首发阵容里，也是一个值得注目的存在。

《蝙蝠侠 阿克汉姆 VR》与"《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列"是同一个世界观，在游戏里玩家可以扮演蝙蝠侠或者是布鲁斯·韦恩，在韦恩大宅、蝙蝠洞或者是哥谭的案发现场里进行探索。在韦恩大宅里除了有玩家自己之外，管家阿尔弗雷德也将会登场，在蝙蝠洞里还能找到一些与"《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列"相关的道具或者影像。在案发现场里玩家还能利用在游戏本篇里出现过的各种道具来探索真相。虽然流程不长，但是可探索的要素较为丰富，适合重复游玩。



RIGS 机械化战斗联盟

原名：RIGS Machine Combat League

类型：动作

本作是一款竞技类对战游戏，玩家将会通过 PS VR 进入虚拟世界，驾驶名为 RIGS 的竞技用机器人与对手展开充满未来风的科幻对战。玩家可以通过 PS4 的手柄操作机器人移动，并且通过 PS VR 的头部动作感应来进行瞄准，让任何玩家都可以轻松操作。游戏中玩家之间虽然可以互相攻击，但比赛规则类似于体育竞技，玩家要收集场地中的黄色光球然后投入篮筐以此得分，最终得分较多的一队才会获胜。单人模式下可以参加本地联赛，而联网之后可以 3 VS.3 组队对战。而且游戏中的机器人种类很多，每种机器人都搭载了不同的武器和技能，所以玩家之间可以互相支援或者回复，让游戏更强调团队配合。





PlayStation VR Worlds

原名：PlayStation VR Worlds

类型：综合

由 London Studio 所制作的新游戏《PlayStation VR Worlds》集结了 5 款为 PS VR 独家制作的 VR 游玩体验游戏：《伦敦劫案》（The London Heist）将带领玩家们进入险峻的黑帮世界，在一场抢劫事件中来一次刺激的大逃亡；《深海惊魂》（Into The Deep）将带领玩家们进入潜水笼并深入海底。玩家们不仅能在这一过程中看见美妙的深海景色，更能体验到深海与鲨鱼所带来的真正恐惧；《VR 旱地雪橇》（VR Luge）是一款滑行竞速游戏，玩家们可以在滑雪场中体验到极速的体验，更能在城市公路、沙漠、山脉中体验到竞速的快感；《险中球生》(Danger Ball) 是一场以生死为赌注的科幻球赛。类似于"打砖块"的这款游戏，需要玩家们用头去打击反弹过来的球；《猎物者奥德赛》(Scavenger's Odyssey) 将带领玩家们进入到太空之中，扮演驾驶着宇宙飞船或机甲的外星寻宝猎人，在躲避障碍物、探索空间站的同时与敌人进行战斗。



▲《伦敦劫案》的场面相当火爆。



▲《险中球生》需要你用精湛的球技打败对手。

活至黎明 血脉偾张

原名：Until Dawn: Rush of Blood

类型：光枪射击

2015 年，PS4 主机之上再次迎来了一款交互式电影游戏——《活至黎明》，这款作品以多变的结局以及惊悚的情节获得了成功。而此番的《活至黎明 血脉偾张》则和主打剧情的原作有着本质上的不同，为了凸显 VR 技术带来的临场感，游戏选择了以一款恐怖风格的主视角射击游戏方式来呈现。游戏中玩家会乘坐上一辆过山车来通过危机四伏的场景，原作中带着面具的书亚、化身丧尸姐妹的贝丝和汉娜等诸多经典恐怖元素都将一一回归，并组成七个主题各不相同的恐怖体验之旅，相信在 VR 技术的加持之下，这种恐惧相比原作一定会更上一层楼。不过还有一个好消息是，玩家这次将会拥有六种双持武器来打击敌人，双管猎枪和信号枪都将会是你在黑夜中可靠的伙伴。



初音未来VR 未来演唱会

原名：初音ミク VRフューチャーライブ 1st Stage

类型：音乐

借助 PS VR，玩家终于可以在虚拟世界中与电子歌姬初音未来见面了！本作会将玩家带到初音未来的虚拟演唱会舞台，成为台下的一名观众，欣赏初音未来超现实的梦幻演出。本作不仅能让你体验到现实般的临场感，还能让你体会到现实中不可能实现的奇妙演出效果。本作的演唱会中有多种视点可以选择，而且本作不仅仅只有观赏模式，玩家还可以像音乐游戏那样根据节拍打 CALL，并且根据玩家的表现当表演达到最高潮的时候还能触发特殊的模式，画面会变成只属于你和初音两人的特别舞台！本作将会分多个版本发售，与 PS VR 同步发售的是“1st Stage”，之后还会推出“2nd Stage”和“3rd Stage”，而且镜音、巡音、MEIKO、KAITO 等角色也会陆续加入。



偶像大师 灰姑娘女孩VR

原名：アイドルマスター シンデレラガールズ ビューイングレボリューション

类型：音乐





在本作中玩家可以感受由“灰姑娘女孩”们带来的精彩虚拟演唱会演出，游戏采用 3D 即时演算的画面，表演舞台还原了第一次演唱会会场“舞滨圆形剧场”，玩家在这个虚拟演唱会会场中只要拿起 MOVE 手柄，就可以给偶像们“打 call”，感受宛如亲临演唱会现场氛围。游戏中参演的偶像一共有 15 人，最多可以 9 人同台演出。玩家也可以调整自己的座位位置，从不同的角度欣赏她们的表演。游戏中收录的歌曲有三首，分别是《お願い！シンデレラ》、《Star!!》以及全新的歌曲《Yes! Party Time!!》。虽然数量比较少，但是游戏本体售价也比较便宜，不排除以后可能会通过 DLC 推出新歌曲和新角色的可能。



驾驶俱乐部VR

原名：Driveclub VR

类型：竞速

将赛车游戏与虚拟现实结合在一起可谓一拍即合，完全的沉浸感带来的是极致的竞速感，《驾驶俱乐部 VR》正是这样一款带来极致竞速感的游戏。玩家们将会置身于跑车的驾驶舱中，无论是驾驶舱中细致而真实的内饰细节，还是可以用头环顾四周的沉浸体验，都带给了玩家们强烈的真实感，更不要说由强大引擎所创作出的自然而细致的窗外景色。在游戏模式上，本作提供了在线多人竞赛、单人生涯模式，以及甩尾和计时挑战。在赛道上，多条全新以及经典的《驾驶俱乐部》赛道在虚拟现实中再现，包括 5 个全新的城市赛道。在车辆上，每辆车都经过了重新的建模，并且支持玩家们在观察模式中近身审视。竞速累了，还可以在游览模式中单纯地欣赏赛道的风光。此外，你还可以在回放赛事时用乘客的视角欣赏自己进行过的精彩赛事。



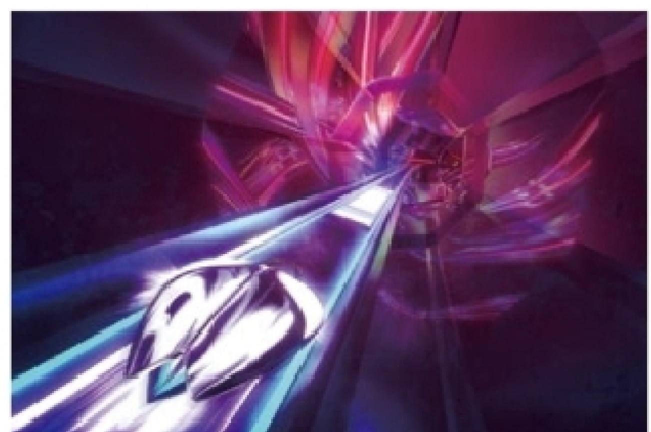


重击者

原名：Thumper

类型：音乐

《重击者》(Thumper) 被开发者形容为是一款“节奏暴力的游戏”，强烈的节奏感、极致的竞速感，以及光彩绚丽的场景，这款独特的游戏确实足够“暴力”。玩家在游戏中控制的角色，是一个在迷幻轨道上飞驰的类似金属甲壳虫的物体。随着轨道的前行与蜿蜒，角色将会穿过一个个节奏点，玩家需要做的便是在这些节奏点上按键，从而使得角色加速或顺利拐弯。与一般的节奏音乐游戏不同，结合了强烈竞速感与绚丽光效场景的本作带给了玩家强烈的视觉与听觉冲击，这种冲击在配合上 PS VR 的沉浸体验后将会变得更加的浓烈与势不可挡。这种平静日常生活中少有的游戏体验，正是它能获得媒体的超高评价并斩获多款大奖的原因之一。无论你是喜欢音乐游戏还是竞速游戏，亦或者想寻求强烈的感官体验，本作都不应错过。



虚拟枪弹辩驳VR 班级审判

原名：虚拟枪弹辩驳VR 班级审判

类型：文字冒险





以充满个性的角色和别具特色的推理系统为卖点的“《枪弹辩驳》系列”在 2015 年首次公开了 VR 的情报。在今年，它将作为 PS VR 首发阵容之一出现在玩家们面前。

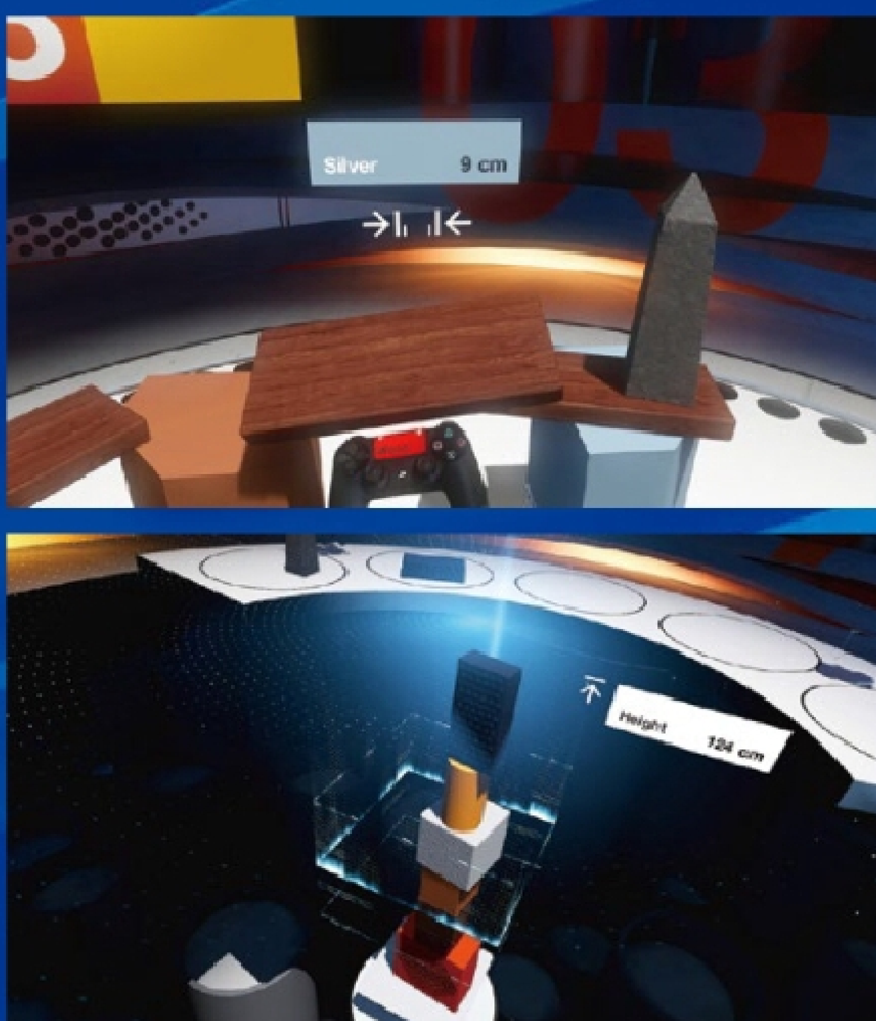
《虚拟枪弹辩驳 VR 班级审判》是以系列第一作《枪弹辩驳 希望学园绝望高中生》的班级审判作为展示的内容。在本作里，原作中只是以平面形式登场的各个角色在游戏里都将以 3D 建模的形式登场，对话的演出以及讨论的形式都配合 VR 的特性来重新设置，与原作有很大不同，在审判失败之后玩家还将会以第一人称的视角来体验惩罚的过程。

本作将会面向 PS+ 用户进行免费配信，其中包括港服的 PS+ 用户，配信版本为中英文合版。

平衡积木VR

原名：Tumble VR

类型：益智



《平衡积木VR》是一款益智游戏，玩家将会在一个虚拟的场景中摆放不同尺寸的物体来进行一连串的挑战。挑战的内容包括在不倒的情况下堆叠物体到指定的高度、搭建桥梁让圆棒滚过、解开困难的拼图、炸毁巨大的方块塔堆等等，这是一款将让你的技巧和脑力都发挥到极限的游戏。本作以备受好评的PS3版本为基础，针对PS VR进行了全新的改造，并为此设计了许多全新的关卡，还追加了一些新的模式。全新的协力与竞速模式，将允许第2位玩家在不使用PS VR头戴装置的状态下，使用Dualshock4手柄与使用头戴装置的玩家共同游玩。对于玩家空间感和心理素质的考验，以及与其他玩家共同游玩的乐趣，这款益智类的"堆积木"游戏能带给玩家们独特的游玩体验。

在地下

原名：Here They Lie

类型：动作冒险

《Here They Lie》是由SIE支持，开发商The Tangentlemen打造的PS VR恐怖游戏。近年来受《P.T.》带来的恐怖热潮与世代更替的画面提升，恐怖游戏逐渐回到了玩家们的实现。更随着PS VR带来的真实体验，第一人称恐怖游戏无疑是最佳的适配类型。



在《Here They Lie》中，玩家将会进入到一个满是黑白色调的恐怖世界。这个宛如噩梦般曲折的城市，每一个路口每一个转角都将给玩家带来巨大的心理压力，谨防那些毫无逻辑可言的怪物将你吞噬。努力在这恐怖的夹缝中努生存下来，解开这个未知世界背后的秘密。

星战前夜 女武神

原名：Eve: Valkyrie

类型：主视角射击



放眼时下各类VR游戏都是各大VR设备厂商争先恐后渴望独占的对象，然而《星战前夜 女武神》的开发商就表示该款游戏不单单是多平台作品，并且还可以跨平台组队对战。不过相对其余几款高端设备，PS VR上的该款游戏在图像细节上会小幅度的缩水。

《星战前夜 女武神》为VR源生作品，一切都以VR操作模式基准而开发。玩家将在游戏中扮演一名操作宇宙战机的驾驶员，以第一人称的视角在太空中展开一场星际大战。3A级别华丽的画面，基于《星战前夜》的庞大宇宙设定以及故事背景，无一告诉玩家这款游戏素质之高。除了精彩的单人PVE内容，更为新引人的更是跨平台的多人竞技，徜徉在这名为伊甸园黑暗的无法天空之下，找到自己得以生存的港湾。

即将发售&将对应VR游戏

最终幻想15

原名：Final Fantasy ⅩⅤ

发售日：2016年11月29日

类型：角色扮演

在2016年E3的会场上，Square Enix向全世界的玩家展示了将于年内发售的《最终幻想15》的VR演示。

在E3会场展示的内容里玩家所扮演的不是主角诺克特，而是诺克特的同伴之一普罗恩普特。虽然玩家扮演的角色变成了普罗恩普特，不过诺克特等人依然会跟随着玩家一起行动。在演示的对战里玩家需要使用普罗恩普特的枪来配合PSVR的PS Move手柄来进行射击。除了战斗演示之外玩家还能与希德妮一起开车兜风，在《FF15》的世界里感受当中的特别风景。

E3会场的演示只是作为游戏内容的参考，最终Square Enix会以怎样一种形式让VR融入到《最终幻想15》之中还有待公开。在E3演示的内容里玩家将会以第一视角来面对贝希摩斯的袭击，试想届时玩家们将会以第一视角来面对希瓦或者泰坦会是怎样一种令人激动的光景?



《最终幻想15》将会于2016年11月29日发售，它什么时候会对应VR、会以什么样一种形式来对应VR，都将是游戏发售后玩家们所值得关注的一个问题。



古墓丽影 崛起 20周年纪念版 原名：Rise of the Tomb Raider

发售日：2016年10月11日

类型：动作冒险

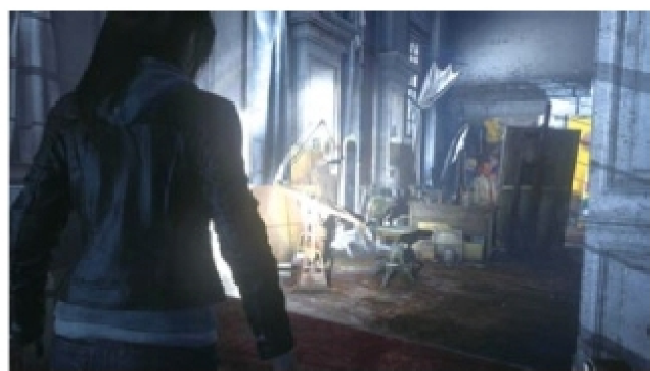
作为一款老牌动作冒险游戏，当听到加入 VR 模式时相信各位都是一脸蒙蔽——这种游戏 VR 游玩没问题吗?

然而该作的 VR 模式并不是作为动作冒险游戏来游玩，更像是一款密室解谜游戏。VR 流程中游戏将全程使用第一人称视角，而玩家的移动方式将会有两种：一种为定点瞬移模式，玩家将选择自己移动的位置，在按下移动后视角将会直接跳跃到指定的位置，这将是游戏的主要移动方式；而另一种这就是使用摇杆或是玩家在现实空间自主的移动，自主移动将可以更加近距离的观看游戏中的某些事物。

这种 VR 游戏模式是专门为这种密室解谜而设计。玩家不用担心激烈的运动导致头晕眼花，只是简单的移动、调查、破解谜题。虽说这样的游戏与玩家预想的有一定出入，但是对于 VR 初期的游戏开发，这样或许是最折中的选择。

VR 内容将以 DLC 的方式收纳进游戏中，讲述了在父亲葬礼的那天，幼时的劳拉为了从叔叔手中夺回克罗夫特家族的合法继承权，在暗藏玄机的老宅邸中探索，寻找到证明自己的证据。

当然没有购买 PS VR 的玩家也可以使用显示器，在第三人称下游玩这一段独占 DLC 内容。



星球大战 战争前线 原名：Star Wars Battlefront

发售日：2015年9月17日（DLC预定2016年10月发布）

类型：主视角射击

作为 VR 游戏的一个重要游戏类型，模拟驾驶绝对是最能体验 VR 魅力的类型之一。玩家可能想象过自己通过 VR 设备来驾驶汽车，甚至是飞机，但是大家能够想象自己驾驶来自星球大战作品里面的 X 翼战机的情景吗？这次 DICE 与索尼方面展开合作，将为 PS VR 带来专属的内容——Rogue One: X-wing VR Mission。在浩瀚的宇宙空间之中，驾驶 X 翼战机英勇迎战帝国军队，这一定会是星战粉丝的梦想。这款作品中对于战机驾驶还原，以及紧张的战场环境营造都会极为出色，玩家可以从自己的驾驶舱中以一种身临其境的方式去体会帝国星际战舰的庞大。在战斗中，玩家除了要攻击大型战机之外，自然也少不了要面对数量众多的护卫战机，这次任务能否完成就要看玩家这名驾驶员能不能力挽狂澜摆平一切了。除了目前已经公开的迎战巨大战舰外，不知道游戏会不会再打造一个额外任务，让玩家去炸毁一个两个死星呢！目前，这款作品预定将会在十二月推出并且免费配信，各位星球大战的粉丝一定不要错过！



生化危机7 原名：RESIDENT EVIL 7 biohazard

发售日：2017年1月24日

类型：动作冒险

本作是知名恐怖游戏《生化危机》系列"的最新作，本作将对应普通电视机模式和 VR 模式两种游玩方式。同时本作也会再次迎来大幅的变化，不仅游戏的玩法大幅改变，故事的世界观也有可能发生变化，克里斯、里昂等经典角色是否会出现都不得而知。目前 Capcom 公开的关于本作的情报还非常有限，公开的试玩 DEMO 里面都是玩家躲避敌人追杀的试玩，连战斗方式都没有公布，不过从现有的情报中可以看出，本作中玩家时刻都要面对远远强大于自己的敌人的威胁，在带上 PS VR 紧张感和压抑感营造出来的恐怖气氛非常强烈，这种恐怖体验可以说是前所未有的。值得系列的粉丝以及购买了 PS VR 的玩家关注。





勇者别嚣张 VR 原名：V!勇者のくせになまいきだR

发售日：2017年内

类型：策略

《勇者别嚣张》系列"向来需要玩家扮演魔王，利用各种魔物来抵抗勇者军团的进攻。作为系列时隔多年的最新作，《勇者别嚣张 VR》将是一款 VR 专用作品，游戏玩法类似于即时战略，玩家将以上帝视角纵观整个战局，并且听从魔王的指示，在地图上建造生产魔物的建筑，并依靠魔物食物链逐步培养出强大的魔物军队，最终指挥魔物军队直捣勇者军团的大本营。本作中丰富的建筑与兵种将是最大的特色，水陆空三种不同的地形将展现出一个极为立体的战场，兵种之间的克制关系以地图中的不同元素也让游戏充满了策略性。除此之外，游戏还加入了昼夜变化系统，让敌我双方轮流进攻。如果你想要通过 VR 体验极具临场感的即时战略游戏的话，本作将会是最好的选择。





Farpoint 原名：Farpoint

发售日：未定

类型：主视角射击

开发商 Impulse Gear 是来自旧金山的一家独立工作室，与 SONY 紧密合作开发这款《Farpoint》将打造出"Aim Controller"（PS VR 枪式控制器）游玩游戏的全新游感。玩家将可以使用这款控制器获得逼真且精确的射击操作。虽说只是一个改装的 MOVE 控制器，但是其特殊造型将会带来一个无比逼真的临场体验。游戏内容本身虽并不是一款素质很高的射击游戏，但是作为一款展现 VR 魅力的独立游戏，这绝对是最合适的选择。

在充满危机的外星世界，不用思考任何的问题，只需要拿起手中的枪械，解决掉那些丑陋的外形生物，在这些荒芜的星球中努力生存下来。



《蔚蓝倒影 幻舞少女之剑》是"Gust 美少女祭典"中公布的三款新作之一。由画师岸田梅尔担当人设和监修，并且邀请了轻小说界的知名作者担当系列构成。岸田梅尔作画的美少女们虽然水嫩柔美，但是他本人的COSPLAY和自拍却一向搞怪得像个变态。恐怕本作的玩法概念也会非同一般。（笑）

蔚蓝倒影 幻舞少女之剑	Koei Tecmo	角色扮演
多机种 BLUE REFLECTION 幻に舞う少女の剣		日版
发售日未定	本地1人	对应年龄：未定
售价为PS4/PSV：未定		

现代学园 × 美少女 × 幻想物语

本作以现代日本的学园为舞台。在SNS（社交网络服务）和智能手机广泛普及之后，人们有了新的通讯方式。但是人和人之间交流的本质并没有随着时代的改变而发生变化——"虽然一个人显得很渺小，但只要携起手来，就能得到幸福和更大的力量。"

而《蔚蓝倒影 幻舞少女之剑》就是以这种人类的本质和联系为题材，描绘少女们的青春物语的"英雄式RPG"。

想必大多数人都有经历过高中时代，体验过那种快乐、酸涩、茫然不安和恐惧。而本作的主人公，就将随着游戏的进行而与许多少女相识深交，经历这些情感。

在交往的过程中，她们或许相互之间会变得亲密，或许为了某人而哭泣，又或许会把关系闹僵。但是主人公也将在不断的交流中得到成长，让同伴和自己的心变得坚强。



改变少女的那个愿望



豪华主创阵容

岸田梅尔

■代表作：“《阿兰德的炼金术士》系列”游戏、TVA《花开物语》、轻小说《神的记事本》

本作由插画师岸田梅尔负责角色设计/游戏监修。既然是监修的位置，就表示游戏的概念源头和开发方向基本取决于他本人。岸田在SNS经常上传一些有碍观瞻的夸张自拍，让人完全无法联想到其笔下的美少女。而本作的关键词之一，正是要暴露玩家的“癖好”，让人非常在意……

时雨泽惠一

■代表作：《奇诺之旅》、《艾莉森与莉莉亚》、《刀剑神域外传GGO》

五十岚雄策

■代表作：《乃木坂春香的秘密》、《小春原日和育成日记》

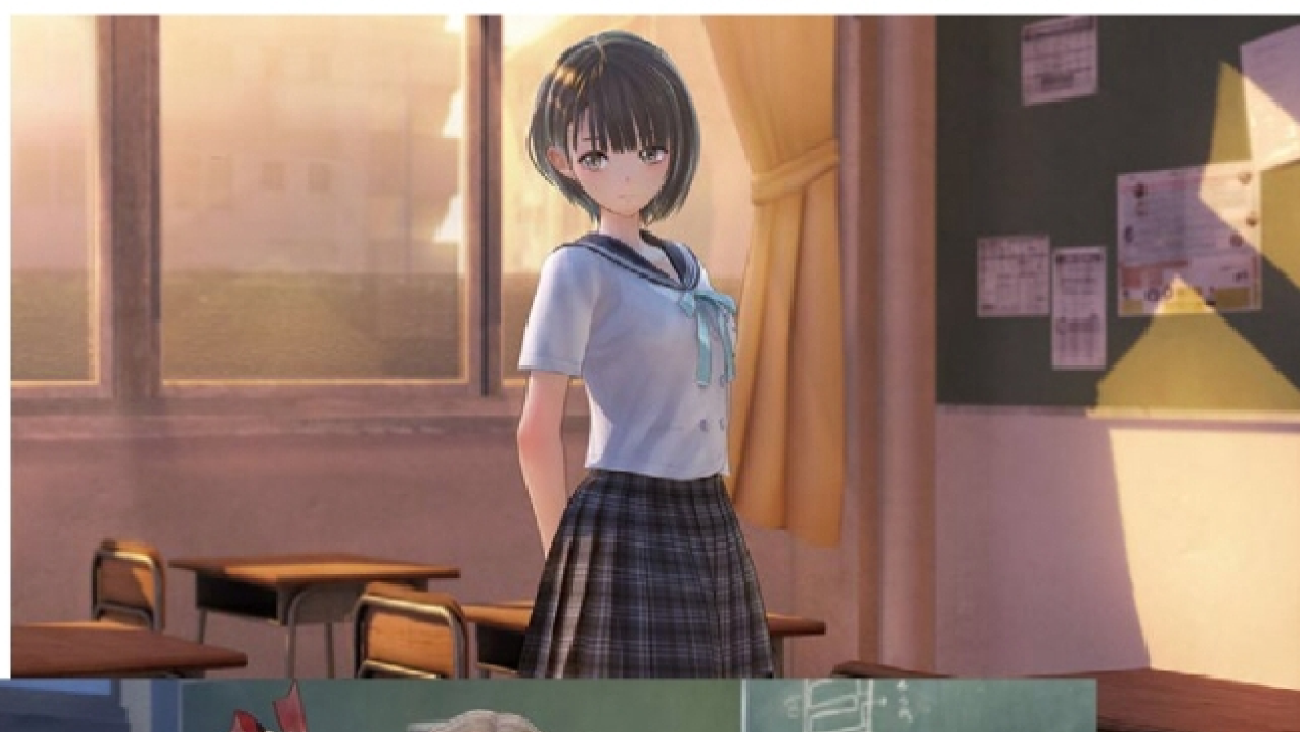
夏海公司

■代表作：《奋斗吧！系统工程师》、《飞翔吧！战机少女》

游戏的舞台是名为“星之宫女子高中”的学校。准时上课、课间闲聊、放学后出去玩，学生们的日常与其他学校没有什么不同。同学们的生活愉快而幸福——主人公“日菜子”心中抱有如此念头，她度过的每一天却与其他学生有点儿不一样。

她的愿望只有一个——治好自己的脚伤，再次跳起芭蕾舞。

日菜子所属的学校——星之宫女子高中的女学生们每天除了学习和参加社团活动之外，还会遇到各种各样的烦恼。而日菜子在与性格各异的女生们相识之后，就可以和她们一起消磨课余时间，在放学后到不同的地方游玩。通过与少女们的交流，日菜子的心境会逐渐地发生变化。



▶对于日菜子而言，跳芭蕾舞曾经就是自己的日常，但是如今她已经不能起舞。这让她的内心变得空虚。



◀在有些略显无聊的校园日常里，某日来到日菜子身边的两名少女。与她们的相遇使得日菜子拥有了不可思议的力量。从此，她的校园生活也开始发生剧烈的转变。

星之宫女子高中的“15名少女”

一之濑 亚子



喜欢的东西：金钱

井上 千纮



喜欢的东西：花

斋木 有理



喜欢的东西：思考

真田 凛



喜欢的东西：外出

营本 志保理



喜欢的东西：首饰

多谷 史绪



喜欢的东西：音乐

鸣宫 圭



喜欢的东西：运动

西田 早苗



喜欢的东西：烹饪

白井 日菜子



声优 高田尤希

喜欢的东西：古典

蜷川 麻央



喜欢的东西：训练

三井 香织



喜欢的东西：洋装

森川 更纱



喜欢的东西：舞蹈

芳村 梨佳



喜欢的东西：跑步

魔法少女战斗的理由

与夕月、来梦相遇的日菜子得到了魔法的力量，成为了能够战斗的魔法少女“反射者”。然而她自己并不清楚反射者到底是什么，也不知道为什么是自己成为了魔法少女，更不知道自己要跟什么作对，要为何而战。



◀本作的敌人外形奇特，充满了幻想风。





尽管如此，她在夕月和来梦的指引之下还是投入了战斗。因为她发现，只要借助魔法的力量，作为反射者去战斗，自己就不会感到脚伤的痛楚，身体就可以活动自如。这足以抵消她对于魔法少女的种种疑问。



◀就算面对压倒性的威胁而感到心中不安，日菜子也没有退缩。因为只要不输给敌人，只要继续扮演反射者，自己的脚伤或许就能完全治愈，甚至再次踏上芭蕾舞的舞台。

然而在持续战斗的过程中，日菜子开始察觉了——自己到底是与谁为敌，这样的战斗意义何在。继续战斗下去的话，世界上将会发生什么事情……



曾经被寄予厚望的芭蕾舞者

本作的主人公。一年前在参加海外选拔年轻舞蹈家的芭蕾舞比赛时曾有机会进入决赛，却因为脚受伤而无奈弃权。而且脚伤的后遗症使她无法继续跳芭蕾舞，所以封锁了自己的内心。但是无论心理还是身体上，她都始终忘不掉十数年的训练生活，内心相信自己一定会把脚伤治好。

司城 夕月

声优 高野麻里佳



喜欢的东西：巧克力

天真烂漫的活泼少女

赋予日菜子魔法少女力量的其中一个谜之少女。在日菜子遇到她的数日之后，她突然就转校到了同一间学校，还将日菜子放在第一位去照顾。性格活泼开朗而且有幽默感，爱讲笑话，非常讨人喜欢。

司城 来梦

声优 秦佐和子



喜欢的东西：棉花软糖

注重结果的现实主义少女

和夕月同年级的姐妹，给予日菜子魔法少女力量的谜之少女之一。不同于夕月的是，来梦的想法非常注重效率，比起关心他人的感受，更倾向于自己的心情。但是和夕月一样地非常重视日菜子。

文 初心者 美编 Juxi

距离《精灵宝可梦 太阳/月亮》发售只有一个月了，所以近期官方频繁地几乎每两周就放出情报，但每次都能带来新的惊喜，足见本作的新要素之多。除了新精灵和进化形态之外，本期还将介绍一些联机和辅助系统的新要素。来看看本作都有些什么新玩法吧！



精灵宝可梦 太阳/月亮	Nintendo	角色扮演
3DS ポケットモンスター・サン・ムーン		中文版
2016年11月18日 售价为4980日元	本地1人，在线2~4人	对应年龄：全年龄

训练家的庆典“圆庆广场”

在上世代宝可梦的联机方式采用了名为PSS（玩家搜寻系统）的简单界面，虽然相当快捷方便，但是也欠缺了一些乐趣。而在本作中，就导入了一个以游乐园为主题的全新系统“园庆广场”。在这里集合了对战和交换等通讯功能，开启无线通讯之后，玩家就可以查看到身边正在游玩本作的人，以及和联网的其他玩家一起参与庆典活动，并且可以与NPC兑换各种珍贵的礼品。





▲▼通过与广场上的人对话、参与官方举办的全球庆典活动，或是玩家举办的多人游乐项目——比如在限定时间内比赛捕捉宝可梦，就可以获得“圆庆币（Fes Coin）”。FC代币可以在广场的各种商店中使用，从而兑换道具、锻炼宝可梦，或是给服装染色。另外，玩家收集的代币越多，广场的等级和功能项目也会变多，而且还会额外获得一些奖励。

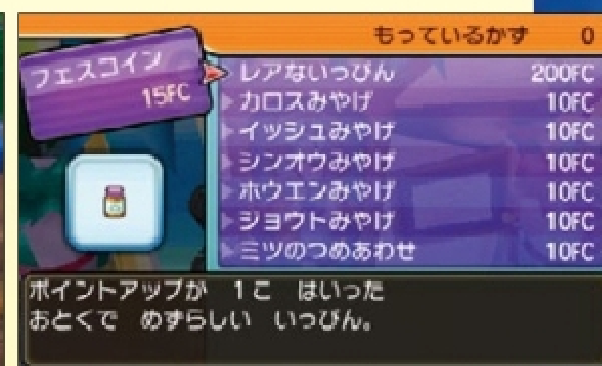


▲各种各样的路人（其他玩家的形象）会向玩家询问目的地，为他们引路，让广场变得更加热闹吧。



▲圆庆广场是一个环状的地图，下屏显示了本作的联机系统界面。进入位于广场中心的城堡里，就可以连接到PGL（宝可梦全球连结）在线游玩，并可更改圆庆广场的布置。





御三家的进化形态

投掷刀刃般锋利的羽毛进行攻击



投羽枭
分类：刃羽宝可梦
属性：草/飞行
特性：茂盛

投羽枭拥有敏锐的感官，对于四周的一举一动非常敏感。它可察觉身后对手的举动，即使没有看见对手亦可百发百中地射出羽毛。投羽枭有时会因为过于在意羽毛是否弄脏或不整齐，而变得无法集中战斗。甚至也有投羽枭由于无法集中战斗而从战斗中引退下来……投羽枭能否克服这些困难完全取决于训练家，一旦超越了这段敏感时期，投羽枭便会突飞猛进地变得更强！

用铃铛的火焰将一切燃烧殆尽



炎热喵
分类：火猫宝可梦
属性：火
特性：猛火

炎热喵脖子上像铃铛一样的东西，就是能产生火焰的器官“火焰袋”。火焰袋的温度会随着炎热喵的情绪而上升并喷出火焰，同时发出像铃铛一样响亮的声音。炎热喵会利用铃铛所喷出的火焰进行攻击。由结实的前脚所发动的猫拳也十分强劲，威力足以打弯铁棒，又或是一击将壮汉打昏。炎热喵的性格非常好战，会不断发动攻击直到对手失去战斗意欲，但是有时也会对互相信赖的训练家及宝可梦撒娇。

透过气球的舞蹈散发魅力



花漾海狮
分类：偶像宝可梦
属性：水
特性：激流

花漾海狮透过模仿群体的伙伴或者在人类的教导下学习舞蹈。努力的它会拼命练习直到学会为止，即使与初次遇见的伙伴共舞也能默契十足。在月亮高挂之夜，会见到大量的花漾海狮在同一时间跳舞的样子。在对战中，它会透过舞蹈扰乱对手，同时投掷气球并使其爆炸，从而给予对手伤害。花漾海狮常常保持开朗积极的态度，即使自己感到悲伤时也不会表露出来。只有在真正交心的训练家和宝可梦面前，它才会露出悲伤的表情。

成为宝可梦摄影家

之前的情报中提到本作的宝可梦图鉴内藏宝可梦“洛托姆”，而“宝可搜寻镜”便是内置在洛托姆图鉴里面的一个新功能。借助这个功能，训练家们可以发现散布在阿罗拉地区的宝可梦并对它们的生活场景进行拍摄。







▲打开宝可搜寻镜，可以看到剩余的拍摄次数。除了野生的皮卡丘，还能发现快龙——以往不会出现在野生地区的珍稀宝可梦。因此本作的图鉴收集之旅也会变得更加丰富多彩。





◀下屏的洛托姆图鉴显示了可以拍摄的地点。照片拍好之后，洛托姆还会告知玩家获得了多少“点赞”。

拥有时差的两个世界



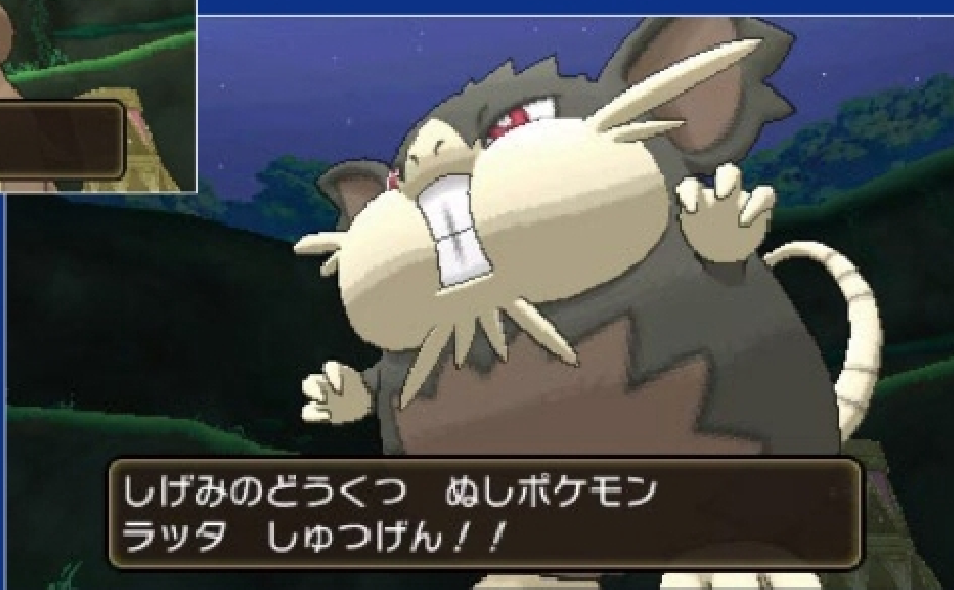


◀在《精灵宝可梦 太阳》里登场的霸主宝可梦猫鼬探长。

按照系列惯例，本作依然分为了双版本，但是在版本限定出现的宝可梦之外，还第一次加入了“时差”的设定。在游戏世界里面，《太阳》版本的时间与玩家的3DS系统时间是同步的，但《月亮》版本则是与3DS系统时间有着12小时的时差。时差（版本）会导致部分宝可梦进化成不同的形态，而且在本作的新要素“诸岛巡礼”中出现的霸主宝可梦也会根据版本而有所不同。



▲►在相同的现实时间打开游戏，两个版本的游戏世界将呈现不一样的昼夜风景。相信在捕捉和交换宝可梦的时候，玩家之间也会因此而产生更多的差异。



◀在《精灵宝可梦 月亮》里登场的霸主宝可梦拉达（阿罗拉的样子）。



鬃岩狼人（白昼的样子）

分类：狼宝可梦
属性：岩石
特性：锐利目光/拨沙

■岩狗狗在《太阳》的世界受到索尔迦雷欧的影响，进化成鬃岩狼人（白昼的样子）。能够学会新招式“冲岩”，透过敏捷的动作撞击对手，一定能先发制人进行攻击。



鬃岩狼人（黑夜的样子）

分类：狼宝可梦
属性：岩石
特性：锐利目光/干劲

■在《月亮》的世界，岩狗狗受到露奈雅拉的影响，进化成鬃岩狼人（黑夜的样子）。进化成该形态之后才能学会“双倍奉还”，在受到物理攻击伤害时，向对手反击双倍伤害。



投掷猴

分类：配合宝可梦
属性：格斗
特性：接球手

■只在《太阳》的世界中出现的宝可梦，拥有新特性“接球手”，可以在对战中继承倒下的伙伴之特性。



智挥猩

分类：贤者宝可梦
属性：一般/超能力
特性：精神力/心灵感应

■只在《月亮》的世界中出现的宝可梦，可以学会新招式“号令”，能够让对象宝可梦立即使出刚刚用过的招式。

追加新要素的第六世代系统

虽说《精灵宝可梦 太阳/月亮》是新的世代，但是一些在第六世代《精灵宝可梦 X/Y》备受好评的系统也被继承了下来，并且追加了新的要素。





もっているかず	0
バトルポイント 10BP	
ゲンガナイト	64BP
ハッサムナイト	64BP
カイロスナイト	64BP
プテラナイト	64BP
ルカリオナイト	64BP
ガルーラナイト	64BP
ギャラドスナイト	64BP

ゲンガーに 持たせておくと
戦いのとき メガシンカが できる
不思議な メガストーンの 一種。

◀▲▼“德克希欧”和“吉娜”是曾在《精灵宝可梦 X/Y》中登场的博士助手二人组。在本作中他们会委托主角收集基格尔德·核心和基格尔德·细胞，最终遇到基格尔德。此外，主角在后期还会从他们那里获得超级石和轮石，从而使用超级（MEGA）进化。其他超级石可以通过对战点数（BP）兑换获得。







◀“宝可清爽乐”是继承自上世代培养宝可梦羁绊度的友谊系统。除了通过在下屏触摸和喂食增加与宝可梦的友情，本作中还可以使用各种小道具为宝可梦做清洁，去除身上的中毒、麻痹等异常状态。









◀深受训练家们喜爱的“打扮”系统，在本作中不仅能够改变服装、包包、发型发色和眼睛的颜色，还增加了帽子和眼镜的选项。即使是相同的服装，也能通过消费园庆币进行染色，更能彰显玩家的个性。

神秘的“究极异兽”

“究极异兽”（Ultra Beast）是阿罗拉地区传言中的神秘生物。一些究极异兽有着足以对抗阿罗拉地区守护神的强大力量，因此人类将其视为威胁自身和宝可梦的恐怖存在，并且以代号称呼它们。究极异兽的数量及其目的也将成为本作的一大谜团。

UB01：???

究极异兽 UB01 的代号未知，构成身体的物质类似玻璃，但是会经常发生变化，没有固定的形态。UB01 虽然有生存本能，而且据说其行动举止看起来像是人类少女，但实际上是否有着自己的思想感情却无从得知。



UB02 :膨胀

代号为“膨胀”的 UB02 为《太阳》版本限定的究极异兽。其全身覆盖着骇人的肌肉，释放的全部能量使得它的拳头攻击异常强力。此外，“膨胀”的特征是长长的嘴巴，据说比钻石更加坚硬。有时它也会用这个嘴巴来攻击。





UB02 :美丽





代号为“美丽”的 UB02 为《月亮》版本限定的究极异兽。纤细且灵活地伸展的脚可爆发性地加速，据说快到能避开雷电。“美丽”会令所有宝可梦神魂颠倒，据说不论性别都会被迷惑且失去敌意。人们尚不清楚这种现象到底是因为“美丽”释放出成分不明的费洛蒙，还是因为其容貌会引起某种催眠状态。

新组织：以太基金会

在最初公布的阿罗拉地区全域地图中央附近，可以看到一个海上人工岛屿和上面的白色建筑物。这就是本作中的组织“以太基金会”建立的“以太乐园”——为了保护宝可梦，这个组织在人工岛屿上不仅收留了受伤的宝可梦，而且也同时进行着各种研究活动。



露莎米奈

以太基金会的理事长，容姿美丽（发型也很特别）的女性，对宝可梦充满着爱情。

扎奥博

以太基金会的干部，特大的绿色眼镜底下的表情似乎有些狡猾。干部的身分地位让他感到非常自豪。

碧珂

协助扎奥博的副分部长，性格非常体贴，因此受到员工们的爱戴。

以太基金会的职员

在以太基金会工作的职员们，日常围绕着保护和照顾宝可梦而行动。据说所属的部门不同，会穿着不同样式的制服。

宝可度假地 休闲新去处

本作为存放在盒子（电脑）里面的宝可梦们设计了一种新的玩法“宝可度假地”，训练家可以在此获得道具和培育宝可梦。通过存放大量宝可梦，就可以发展度假地的功能和解锁新类型的度假地。





▲▼在一开始便可使用的“悠悠度假地”里，可以收获宝可清爽乐喂食所需的宝可豆，有时会有宝可梦跳出心形图案，代表其已经成为了新的伙伴！





◀▶“怦怦度假地”需要通过开发才能使用，宝可梦们会挖掘出进化石等各种珍贵的道具。



文 苍穹 美编 NINA

全明星无双		Koei Tecmo	动作
多机种	无双☆スターズ		日版
	2017年内	游戏人数未定	对应年龄：未定
	售价为PS4、PSV：未定		

跨越作品隔阂，上演梦幻共斗！



在玩家们对《真·三国无双 8》望穿秋水之际，《全明星无双》的突然公布着实让不少人吃了一惊。虽然此前在《无双大蛇 2》中就有来自其他作品的客串角色乱入，但让这些画风不同的角色们齐聚一堂、彻底上演无双式大乱斗还是头一遭。究竟会有哪些作品的角色入选，他们又是出于怎样的原因交战的，这些无疑都是本作的看点。

真田幸村

出典：《战国无双》系列

信浓豪族·真田家的年轻武者，以武士的信义为重，无论身处怎样困难的状况都能贯彻自己的信念。为人正派、品格高洁，内心埋藏着无穷的斗志。





故事背景

这个世界原本凭借着奇迹的“泉之力”而繁荣昌盛，如今却濒临灭亡的危机。由于操纵泉之力的国王突然暴毙，同时泉水也枯竭殆尽。王妃为了拯救这个世界，向女儿讲述了一则古老的传说——

“当泉水失去力量、世界走向灭亡之时，来自异世界的英雄便会降临。英雄们将对祠堂赋予自己的力量，从而令泉水再度复苏。而引导英雄之人也将加冕为王，为世间带来繁荣兴旺。”

遵循母后的旨意，公主举行了召唤异世界英雄的仪式。不料在最后的关头力量发生暴走，被召而来的英雄们则散落到世界各地。

正当闯入未知世界的英雄倍感困惑之际，他们的面前出现了寻求帮助的人。不仅仅是公主，还有其他图谋王位的王族成员。英雄们被分成了三个势力，争斗也就此展开……

赵云

出典：《真·三国无双》系列

忠义、诚实的年轻武者，在乱世为求明主而遍访各地，直到被刘备的人格所感投至其麾下，之后成为蜀国的五虎将之一。性格温和，但在战场上会展现出单骑闯入敌方大军的斗志与勇气。





樱花

出典：《讨鬼传》系列

讨伐恶鬼的“鬼之府”的一员，是位威风凛凛、英姿飒爽的女性，高超的太刀技艺在泡沫之里无人能出其右。具有坚强的信念，为了守护之物，即使献出生命也在所不惜。



隼龙

出典：《忍者龙剑传》系列

隼一族的忍者、“龙之一族”的末裔。经历过无数次殊死战斗积累了丰富的经验，所拥有的武力与胆识已达到常人无法企及的领域。无论何时都能保持平常心，胸中暗藏着无限的热情。



苏菲

出典：《苏菲的工作室 不可思议之书的炼金术士》

居住在基尔亨·贝尔郊外、经营着工作室的炼金术士，总是干劲满满，性格开朗和善，能缓和周围的气氛。但也有不守时，做事马虎的缺点。非常喜欢炼金术，能为他人起到帮助会倍感开心。



▶来自《遥远的时空中6》的“有马一”也确定会在本作中登场。

霞

出典：《死或生》系列

传统的忍者一门·“雾幻天神流忍术天神门”的继承者，因为某事件舍弃了村子而成为“逃忍”，无法返回故里且终日遭受追杀。擅长以高速的动作连续发动华丽丰富的攻击，令敌人难以抵挡。



关卡

主模式采用在地图上展开的自由剧本＆多结局制，接下来游玩哪个关卡全凭玩家自己选择，故事的进程也将由玩家一手创造。根据通过的关卡、招募的同伴，游戏也会呈现出多种不同的结局。



▲主模式的世界地图界面，采用了类似《苏菲的工作室》的样式风格。

事件

角色之间跨越作品隔阂的交流也是本作的一大卖点，对话事件能展现出人物在战场以外的另一面。由于三方势力混战的背景以及自由剧本的特殊机制，角色之间会成为战友还是敌人都由玩家掌控。



▲真田幸村与隼龙相谈甚欢，相约当晚一起喝酒。



蕾米妮亚

出典：《影牢》系列

记忆和罪恶感等情感尽皆被剥夺的少女，受到“刻人”的教唆、奉命执行狩猎人类的任务。只听从养母尤卡璐的话，以献上人类的灵魂作为自己的职责，对除此以外的其他事都漠不关心。

动作

战斗系统建立在“《无双》系列”的扎实基础之上，由□和△键交替组合的形式派生出丰富多彩的攻击。角色还会根据各自原作的特征，拥有独特的动作。此外，投身于战场的可操作角色还能带复数名支援角色一同出战，角色间可以发动连携技。

▲蕾米妮亚召唤出“红莲魔导汽车”，将敌人吸入再从上方喷飞。



▶角色之间的双人连携技，具体与“《无双大蛇》系列”的有何不同还有待进一步公开。

宇宙世纪100年尽收眼底！

《SD高达G世纪 创世纪》是系列再度回归原点的作品，除了故事重回宇宙世纪外，游戏内容皆为配合次世代的游戏体验重新打造。目前本作取消了PS3版的开发，并且会同步推出中文版，相信一定能带给大家更好的游戏体验。本作目前已经公开了诸多情报，下面就让我们来看看又有哪些机体和角色将会登场吧。

文 乙太　美编 心の永恒

多机种	SD高达G世纪 创世纪	BNEI	策略角色扮演
	SDガンダム ジージェネレーション ジェネシス		日版
	2016年11月22日	本地1人	对应年龄未定
	售价为PS4:8200日元、PSV：7600日元		

教科书般的原作体验

▶原作回顾型



▶Break型







在此前的《SD高达G世纪 世界》等最近的几部系列作品中，都引入了让不同作品中的角色在关卡中乱入的“Break”系统。而在本作中，将不会存在任何作品间的乱入，破坏故事的原本发展，力求让玩家能够在游戏中回顾原汁原味的剧情。

初期关卡情报

与以往的“教科书”式作品一样，游戏中每一部高达作品的关卡都互相独立，以故事的发展顺序依次解锁。《机动战士高达》的初期关卡便是经典的“高达屹立于大地之上”，描绘了原作第一集中吉翁军意图破坏联邦军MS的秘密行动，以及阿姆罗在机缘巧合下乘上高达的故事。



▶选择相应的关卡进行游戏，在关卡选择界面能够选择难易度以及确认地形。



▶驾驶扎古的吉翁军驾驶员企图对联邦军的神秘MS进行破坏。



▶阿姆罗意外乘上了神秘MS，高达屹立于大地之上。

外传机体竞相登场

除了讲述了宇宙世纪正史的本篇故事外，本作还会收录诸多外传漫画、小说中的机体与角色。也许这些角色的故事或许并不会被做成关卡，但玩家也可以通过其他方式将他们收编入队，让他们在战场上大放异彩。

机动战士高达外传 THE BLUE DESTINY







联邦军首台搭载了 EXAM 系统的试验机，为了发挥该系统的性能，机体以陆战型高达为原型。在启动 EXAM 系统后能发挥惊人的战斗力，但是系统有不稳定之处。







吉翁公国为了对“EXAM 系统”进行实验，对陆战型 MS 伊夫利特进行大幅修改强化而成的特殊实验型 MS。机体根据驾驶员尼姆巴斯·修塔森的特性进行了调整，是非常擅长近战的格斗型机体。

机动战士高达外传 宇宙、至闪光的尽头…



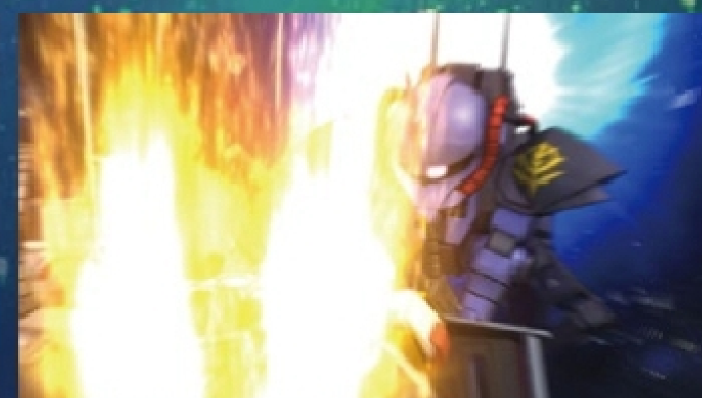




与初期高达联系紧密的系列 5 号机，以为 4 号机提供支援为目的，装备了能够对大范围敌人进行扫射的巨型加特林。Bst 形态提升了机动性与续航能力，是对宇宙空间战斗进行特化的机体。







机动扎古是以扎古 II 为原型，对攻击力等综合性能进行了强化，并最终确保拥有高机动性的高性能机体。本机体为马雷特·桑金努的专用机，因此配备了 2 把特制热能斧。

吉翁前线

机动战士高达 0079

扎古 I（古朗特・修麦扎专用机）



驾驶员 古朗特・修麦扎




针对“暗夜芬里尔队”队长古朗特・修麦扎专门打造，以扎古 I 为原型进行修改。将音源位置分离而出，并配备了“声音解析系统”，与原本的扎古 I 是截然不同的机体。

高达 6 号机（MADROCK）



驾驶员 艾加




高达 6 号机的通用名为“MADROCK”，机体增设了固定武装，以弥补火力不足的缺陷。此外，机体还装备了脚步推进器以及大型背包，对推进力进行强化，以确保机体拥有必要的机动性。

机动战士高达战记

战地纪录 U.C.0081

G-Line 轻甲型



驾驶员 尤格・库洛




本机体为高达的完全量产型，基本架构与换装用的武装部件都拥有优秀的泛用型。在此之后，又为了能够和吉姆型机体之间拥有高互换性而进行了再设计，拥有优秀的火力以及高机动性能，为了实现一击脱离战术而打造。

伊夫利特・纳哈特



驾驶员 埃里克・布兰卡




将试作型 MS“伊夫利特”的其中一台进行改造，强化了夜间作战能力的特殊变种机体。由于打造了“干扰用特殊装置”，因此在执行隐密行动时能发挥优秀的性能。

机动战士高达 MS IGLOO 一年战争秘录





兹达是原本以成为吉翁公国主力量产型 MS 为目的开发而成的试作型 MS 的改良型机体。解决先前试验过程中导致空中分体事故的缺陷，使其能够完美实现空中分体。1 号机为约翰・卢克・迪尤巴鲁少佐搭乘的专用机，因此与其他指挥官用机体一样，头部拥有独角作为装饰。

机动战士高达 MS IGLOO 默示录 0079





在最前端配备了高机动钩爪作为武器，能够进行弹药补给，拥有持续作战能力的巨大 MA。不过运动性并不算强，并且拥有无法进行多方向攻击以及无法应对复数敌人的多种问题。

存在于设定中的幻之机体

高达系列的 MSV 是对原本作品中登场的机体的衍生设定，包括了一些机体的量产型、强化型或是后继机等，这些机体也有一部分在外传小说或漫画中登场，但更多的却在故事中没有发挥空间。而到了《G 世纪》的游戏中，玩家将有机会通过设计、改造的方式，制造出这些设定中的幻之机体，并将它们投入实战。

全装甲高达

●收录作品：MSV



为高达追加装备了强力的固定武装以及强化装甲，实现了高机动性与高火力兼备。但是由于技术问题等原因生产并不顺利，与该机体有关的记录也并不多见。

高机动型勇士（强尼・莱汀专用机）

●收录作品：MSV



原型为吉翁公国量产型 MS“勇士”，被绰号是“真红闪电”的王牌驾驶员强尼・莱汀涂装为深红色，并且在背部装配了高机动背包。机体拥有非常高的机动性，能够实现灵活的一击脱离战术。

Z Ⅱ

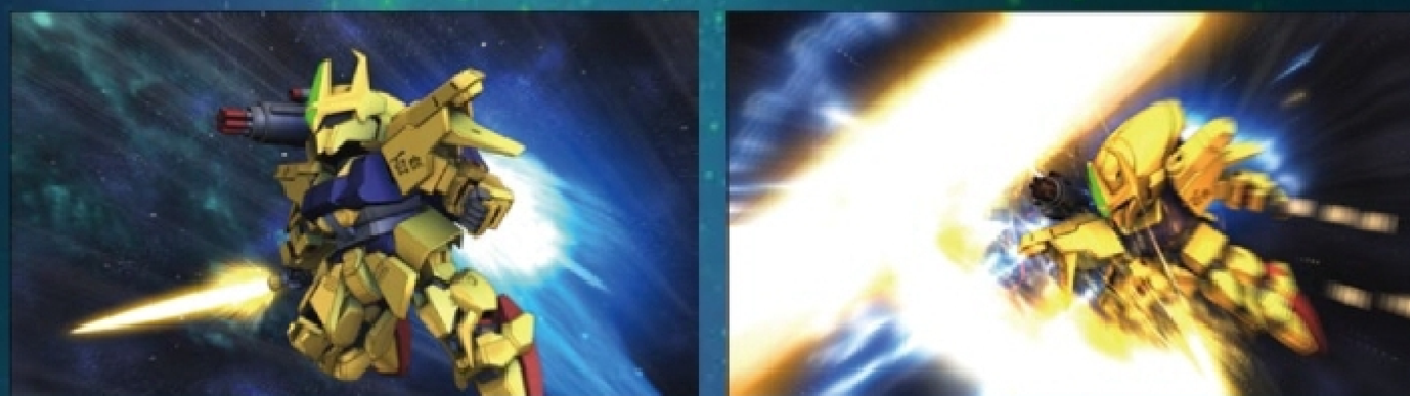
●收录作品：Z-MSV



Z高达的改良发展机，对复杂的变形机构进行了简化，提高了机体的生产性和可操纵性。飞机形态时依然可以进行加速，武装方面也依然配备了专用的“米加粒子光束来复枪”，在兼顾了量产能力的同时，也拥有不逊色于同时期MS的实力。

量产型百式改

●收录作品：Z-MSV



百式改的大部分构造与百式相同，但头部和肩部构造得到了改良，肩部可以搭载各种不同的武装。在进行量产之后，肩部配备了光束加特林作为固定武装。

全装甲高达Mk-Ⅲ

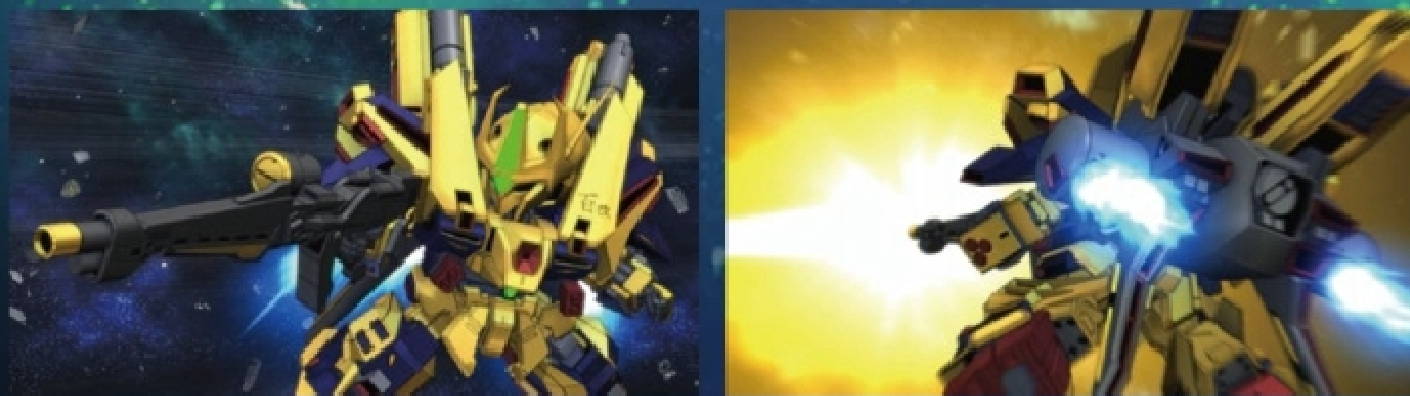
●收录作品：M-MSV



高达Mk-Ⅲ装备了复合型增强装甲后的形态，各部位都追加了推进器，以弥补重量增加后的机动性损失。在腿部配备不同的光线武器，以达到增强火力的意图，是在各方面都拥有极高平衡性的机体。

全装甲百式改

●收录作品：M-MSV



为百式改配备了多种高出力光线武器以及实弹武器，并且追加了增强装甲以及光束防御机能的强化型机体。各部位增加了推进器以提高机动性，其增强装甲与部件可以直接运用于百式改。

Hi-ν高达

●收录作品：CCA-MSV



第二次新吉翁战争时期联邦军制造的第一台新人类专用MS，配备了“精神力框架”，使得新人类能够控制专用武装“浮游炮”，拥有极高的耐久性和可整备性。

夜莺

●收录作品：CCA-MSV



在确保拥有高机动性以及续航能力的基础上，配备了“精神力框架”的机体。武装方面则配备了能够射出收束光线以及扩散光线的“大型米加粒子光束来复枪”以及5组浮游炮，是吉翁系机体中集大成的新人类专用试作型MS，也是新吉翁军的象征。

菲尼克斯（毁灭模式）

●收录作品：UC-MSV



联邦军秘密开发的试作MS，与独角兽高达一样能够发动“NT-D”进入毁灭模式。毁灭模式下将拥有与独角兽模式截然不同的外观，展开的双翼会释放出力场，并且伴随着精神力框架的蓝色光芒，如同真正的不死鸟一般。

再生龙飞

●收录作品：UC-MSV



量产型MS龙飞被新吉翁残党大幅修改后的机体，机体的红色涂装以及华美的装饰，代表了该机体为弗·隆塔尔的专用机。当然，新吉翁残党也将该机体的量产型投入到了实战之中。

预约特典&下载版特典公开！

即便游戏还未发售，但本作已经确定会推出追加关卡以及机体作为付费下载内容。当然，部分内容也拥有免费获得的途径。只要玩家在游戏发售前预定游戏，就能够获得在游戏发售后免费换取 DLC 内容的“预约特典 DLC 通票”，可谓十分超值。目前部分 DLC 详情已经公开，具体情报如下。

追加作品包 机动战士高达 闪光的哈萨维

▶ 预定配信时间：2016年12月
▶ 预定价格：800日元



追加机体包② ADVANCE OF Z ~提坦斯的旗帜下~

▶ 预定配信时间：2017年1月
▶ 预定价格：200日元



追加机体包① 机动战士高达 THE ORIGIN

▶ 预定配信时间：2016年12月
▶ 预定价格：100日元



追加机体包③ 机动战士高达 雷霆宙域

▶ 预定配信时间：2017年2月
▶ 预定价格：100日元



试玩

作为“《SD 高达 G 世纪》系列”的重启之作，《创世纪》可谓是今年 TGS 上 BNEI 的重头作品。现场试玩提供了 3 个可选关卡，玩家可以直接在读档画面选择自己想要试玩的关卡，提供试玩的关卡分别为“查布罗的散落”、“所罗门的落日”和“宇宙与地球”，小编选择试玩的是《独角兽高达》中的后期关卡“宇宙与地球”。游戏的地图画面及 UI 界面与之前的作品差别不大，不过借助 PS4 的机能，本作的菜单切换以及光标的移动都变得十分流畅平滑，丝毫不会感到卡顿，一定程度上节省了玩家在操作上花费的时间。

由于本作采用了传统的教科书模式，因此与以往的同类系列作品一样，除了剧情相关的我方机体外会直接出击外，玩家还可以让自己培养的机体与战舰加入战斗。试玩版中可以操控的机体十分丰富，剧情相关机体包括了独角兽高达与刹帝利，而自建队伍中收录的是 Z 高达、Hi-ν 高达等 UC 系作品的主角机，而凤凰高达这种“《G 世纪》系列”的原创机体也有所客串。游戏的战斗系统变化不大，士气、觉醒、支援攻击等系统基本没有发生变化，老玩家能够直接上手。当然，战斗中诸如命中率、伤害、攻击范围等数值都会有明确显示，新玩家也能很快沉浸到游戏之中。值得一提的是，关卡中的原作机体都拥有一个特殊的 GET 槽，当它们击坠敌机时，GET 槽就会上升，当 GET 槽涨满之后，玩家就获得了这台机体的制造权，还是十分方便的。

全面进化的战斗演出是本作在发售前所宣传的重点，这也在试玩版中有了明显的呈现。机体采用了全 3D 建模，配合演出时多变的镜头转动，突显了机体的立体感，临场感也有所提升。虽然机体的建模以及比例都经过了重新设计，但演出时的机体动作依然毫不拖沓，行云流水的速度感得到了保留，配合 60fps 的流畅运行速度，使得演出时的爽快感倍增。此外，演出中的细节表现更为丰富，包括在开枪时的手部动作，枪械的伸缩机构等细节都被明显得表现出来。

总体而言，虽然本作在系统上的进化并不明显，但在画面表现等带给玩家的观感体验却较前作有质的飞跃。此外，游戏可谓涵盖了宇宙世纪的方方面面，对于喜爱 UC 系高达的玩家而言，绝对不可错过。

文 告鸟（实习） 美编 咕噜



玩家们苦苦盼望，由众多知名制作人合作研发的《尼尔 人造人》终于在2016年TGS上公布了发售日期，并带来了许多新情报。游戏框架逐渐清晰在大众的眼前，一场畅快无比的动作大餐即将登场。而其中作为负责战斗设计的白金工作室，在几款雷作饱受恶评之后，这次终于也要认真起来了。

尼尔 人造人	Square Enix	动作
PS4 NieR Automata		日版
2017年2月23日	本地1人	对应年龄：未定
售价为：7800日元		

前瞻

《尼尔 人造人》是由SE发行，白金工作室亲自负责动作系统的动作角色扮演新作。讲述了未来的地球被外来机械生命所占领，玩家将控制着由逃离至月球的人类所研发的人型机器人（主角：二号B型与九号S型），在荒芜的地球上解开一段无人知晓的诅咒。除了主线之外，在精美的开放世界中钢铁之心的主角们还将遇见各种各样的情感故事。本作将保证全程在光滑流畅的60FPS下进行。



世界

故事讲述了在前作《尼尔》后遥远的未来，突如其来的外星势力带来了强大无比的“机械生命体”。在压倒性的战斗力面前，人类无奈地从地球转移到月球上苟延生存。但是夺回地球的希望从未湮灭，人类开始成立抵抗军组织。为了打破地球上焦灼的局势以及保证人类还能繁衍，“约尔哈”部队的“新型人造人战斗用步兵”被投入研发并使用。派去无人的不毛之地与机械兵器展开激烈的战斗。而背后还隐藏着什么不为人知的秘密？虚掩的真实之门正缓缓打开。

限定

《尼尔 人造人》近日公布了限定豪华BOX版本。其中包含了游戏本体、约尔哈二号B型手办、音乐会&配乐合集光盘、艺术设定集、官方小说与店铺特典（内容待定）。限定版的价格也是少有的高价——25800日元。





战斗

游戏战斗系统大致参考前作，进行了一定程度的动作调整。并且从TGS现场的游玩视频情况来看，白金工作室这次并没有将其“引以为豪”的“魔女时间“加入到本作中。而其中起到关键作用的是主角身边的浮空机器人“豆芽”。它可以使用枪械来攻击敌人，或是让主角抓住滞留在空中，跨越一些地形进行探索。而且制作人表示，在游戏中机器人的攻击模式将偏向于自动瞄准射击，不会增添玩家的操作负担。



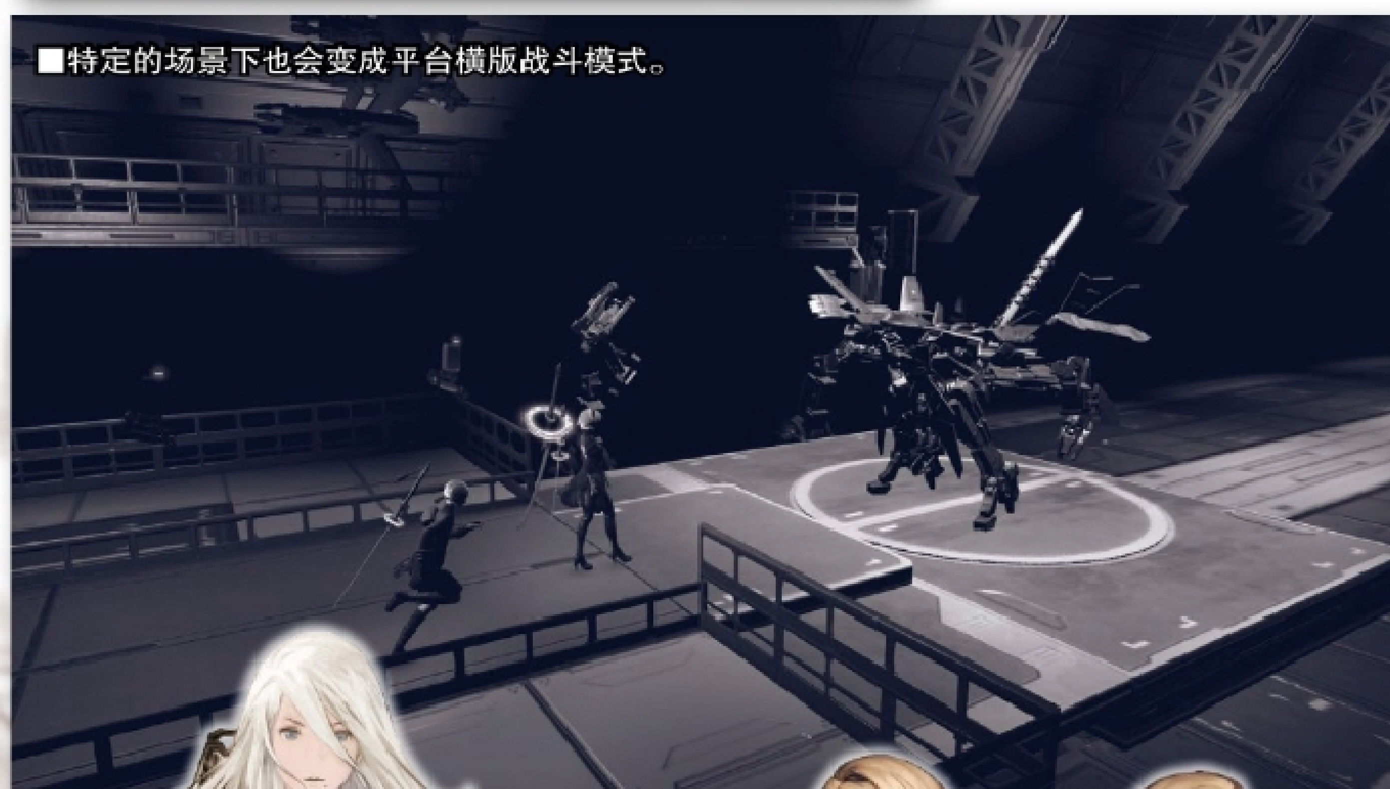


目前公开的武器有剑、拳套、巨剑三类。游戏中的敌人将会是各种各样的机械装甲。玩家需要面对不同的敌人采取不同的进攻手段。例如一些巨型机器人，需要先用重型武器击破装甲才能对敌人造成伤害。



而在BOSS战中，弹幕也成为了这款动作游戏的重要元素，在与BOSS战斗中要灵活运用“豆芽”来抵御敌人的弹幕，进而接近敌人进攻，也是系列传统的一套战斗系统。





■特定的场景下也会变成平台横版战斗模式。



约尔哈二号B型

CV 石川由依

自动人形步兵“约尔哈”部队的一员，多功能智能战斗人形。近距离以长刃型武器为主，依靠“豆芽”进行远距离战斗辅助。脸上佩戴着战斗专用眼罩，无法知晓其全貌。在“约尔哈”部队中只以代号互相称呼，虽说智能人形也有性别之分，但是萌生感情是属于禁止事项。其中二号B型属于沉着冷静的性格。



约尔哈九号S型

CV 花江夏树

以调查为主攻击为辅的特别加强人形，擅长利用黑客技术收集情报，是“约尔哈”部队中较为活泼的成员。



约尔哈A型二号

CV 諏访彩花

A型与二号B型和九号S型这些正式投入实战的人形不同，是没有被正式采用的近战攻击人形原型机。性格冷淡，话语不多，多半独自行动。



接线员60/210

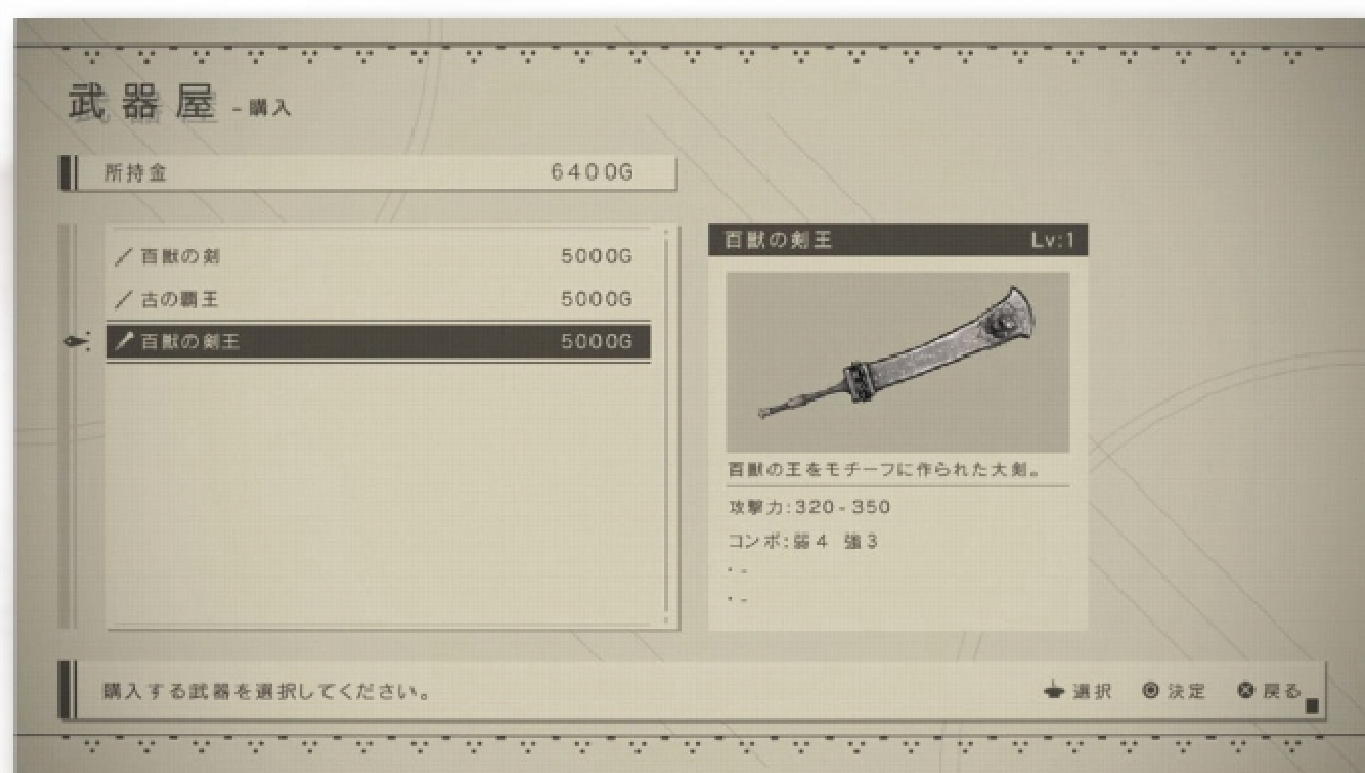
CV 矶部慧子 / 初美玛丽

“地堡”基地的通信人员，向地上的“约尔哈”队员分析情报并传达指令。其性格也各具不同，负责二号B型的60比较开朗，而负责九号S型的210则更为冷静。

装备

约尔哈部队也组织了一些散落在地球的人类，来为主角们建立据点营地。这些人类都为了能够早日夺回地球而给予主角许多的帮助。可以在这里进行道具交易与武器强化，进行一些辅助探索功能。

在武器屋，还可以发现来自前作的“百兽之王巨剑”出现在商店的目录内，它将作为一柄强力武器供玩家使用。



自动

作为一款来自白金工作室的动作游戏，为了满足更多人群的需求，破天荒地加入进“自动战斗模式”。在战斗中玩家只需要切换成自动模式，就可以将操作全权交给AI负责，并且AI的进攻模式还可以由玩家手动控制，玩家也可以随时切换自动与手动模式。暂且不清楚动作游戏交给AI能玩出什么水平，该功能也只是简单难度下才可以使用。或许这也从侧面反映出，《尼尔》的难度并不简单，对于动作苦手，手动通关简单可能都将成为一个问题。



亚当 CV 浪川大辅

没人知晓这名青年从何而来。眼镜下透露着高贵的睿智。性格冷静，但是为达其目的，残酷的手段不会放过任何敌人。

伊芙 CV 铃木达央

亚当的孪生弟弟，与哥哥对比起来，更加喜欢追究事物的本质。

帕斯卡 CV 悠木碧

虽然只是一个机械产物，却是一名讨厌战争的和平主义者。与有一同志向的机械产物一同追随着和平的道路。对人类社会的历史非常感兴趣，并且智商很高。



德博尔／波波尔 CV 白石凉子

曾经战争遗留下的旧型机器人。得知远古时期作为自己同伴的机体祸害世界而深感愧疚。



豆芽042/豆芽153 CV 安元洋贵／秋山薰

“约尔哈”部队队员标准配置的支援型机器人。使用各种武装来进行远距离攻击，或是帮助人形跨越地形。通过司令部可以另不同的“豆芽”进行情报交流，来配合二号B型和九号S型行动。

约尔哈部队司令官 CV 加纳千秋

位于卫星轨道上空“地堡”基地负责人。在自身立场上沉着冷静，纵览全局。不过总是在二号B型与九号S型的事情上生气。其身世似乎与A型二号有着某种神秘联系。

埃米尔 CV：门胁舞以

在前作中也曾登场的角色，经过漫长的岁月，很多事情已经记不清。

???????? CV：中田让治

一切，都还只是一个迷。



由高桥弘创作，并曾翻拍过三部电影的漫画《热血高校》于去年25周念之际宣布了游戏制作的计划。在沉寂了一年之久后这款作品终于将作为一款PS4独占游戏于今年秋季发售。游戏将完整展现出第一部漫画的全部剧情，讲述了在这座被不良学生割据的户亚留市中四名热血男人间的激斗故事。

文 告鸟（实习）
美编 心の永恒

热血高校 火爆界限	BNEI	动作
PS4 クローズ BURNING EDGE		日版
2016年10月27日	本地1人	对应年龄：未定
售价为6800日元		

主线剧情

在原作漫画中，坊屋春道作为二年级的转校生来到了臭名昭著的“铃兰男子高校”。而在游戏中，玩家还可以将另外几名主要角色作为自己操控的主角，全方位的体验到四天王在户亚留市的舞台上奋斗故事。

坊屋春道篇

铃兰男子高中



被人称为“乌鸦高中”的地方，县城中公认的不良学生聚集地，每当被人提起时总是不免唏嘘嘲笑。然而正是这样的学校，拳头上的实力代表着一切。这些满怀热血的不良少年为了这个铃兰最强宝座，日复一日的上演着激烈的战斗。

坊屋春道

2年级的转校生，金发飞机头配着横须贺夹克衫。开朗的性格不受任何拘束，犹如一匹憧憬着自由的孤狼。不输给任何人的拳头能击飞每一个违背其准则的敌人。对于最强之争本无心争夺，然而其强大的实力也难以逃离斗争的漩涡。



林田惠


林田惠（リンダマン）

铃兰三年级学生，被称为铃兰史上最强的男人。不单单是铃兰，在原作中其本身就是无人能登顶的最强宝座的具象人物。其一生战绩除与坊屋春道一场平局外，均为胜绩。但由于对于兄弟与父亲的死亡而封闭了心灵，对于铃兰的争斗也完全没有兴趣。



九能龙信篇

武装战线



最开始由四个男人成立的飞车暴走族，秉着男人之间的信赖与情义，发展成了颇具规模的社会组织，精英众多。然而由于三代目九能秀臣的接手，转变成了一个杂鱼众多，为达目的不择手段的凶残集团。

九能龙信

武装前线的三代目副统领。拥有高超的拳击技术，受其兄弟九能秀臣的指示而行动。后由于无法认同九能秀臣的卑鄙行为，而接手了武装战线。

美藤龙也篇

凤仙学院



与铃兰高校多年的宿敌，也是一所齐聚不良少年的高中。虽说是不良，但在管理上却十分规范，干部等级区别明显，行动也井然有序。在曾经与铃兰全面战争中，由于凤仙番长的死亡而陷入复杂的局面。于是与铃兰签订了不可互侵的条约。

美藤龙也

凤仙学院二年级生。其动作变换莫测，令人难以捉摸。在过去与铃兰的全面战争中死亡的正是其兄长。为了超越曾经统领凤仙的兄长，而向各路豪杰挑战。同时也是凤仙学院隐藏在背后的支配者。





古川修篇

黑焚联合

黑焚連合

迫于铃兰高校的强大势力，焚八商业高校与黑咲工业高校两所本对峙的学校，在焚八番长古川修的主持下，联合其余几所高校成立了黑焚联合。在与铃兰的对抗中，渐渐地发展为相互依靠的关系，成为了铃兰的盟友。

古川修

焚八高中二年级生，黑焚联合初代总长。体型壮硕，性格温和。不单单力量强大，其心胸也是极为宽广，颇具男子气概。连坊屋春道也曾表示自己不一定能够战胜古川修。

原创剧情

除了体验原作剧情外，还添加了由原作者高桥弘先生监修的原创剧情。和原作以城市为舞台的剧情不同，新增内容讲述的是名为赤城政宗的一年级转校生，仅在铃兰高校内部发生的激燃热血物语。并且剧情也并非独立于原作，而是融入在原作剧情之中，赤城政宗也将会和坊屋春道等人物展开互动剧情，争夺最强之名。





赤城政宗

从南部地区转来的一年级新生，在初中时代由于一些事件，而使得自己被他人排斥。从而独自一人追求实力的顶峰。在游戏中玩家可以自由设定赤城政宗的衣装与长相，打造一个属于自己的最强不良。



南云响平

同样是从南部地区转来。一度与赤城是最好的挚友。为人冷漠，不爱与人争吵也不善关心他人。除了自己的拳头，他不再相信任何事情。

战斗系统

攻击风格

除了招式的高度自定义化之外，还将根据操作人物的不同，在整体动作上呈现出不同的行动风格，以符合人物在剧情中的设定。

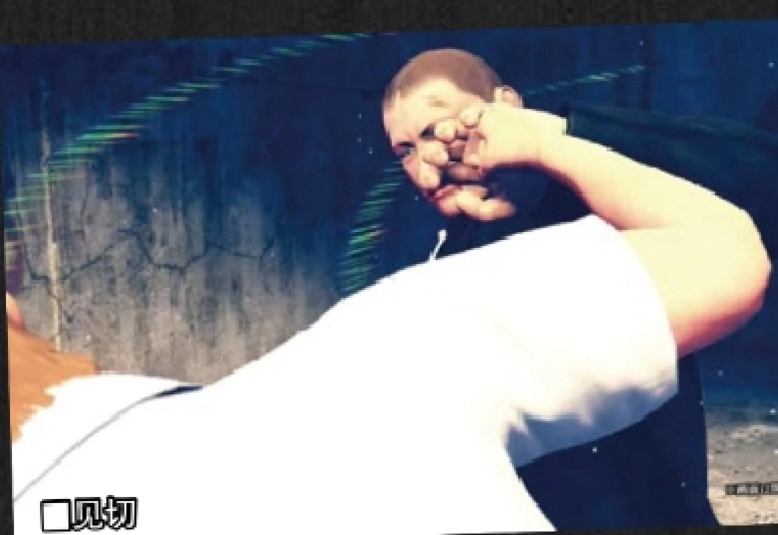

■平衡・坊屋春道


■速度・九能龙信


■力量・古川修


■技巧・美藤龙也

除去以上的进攻部分，合理的走位与利用环境因素也是本作的要点之一。合理的利用所有可以利用的部分，登上铃兰的最高点吧！


■见切


■墙壁攻击

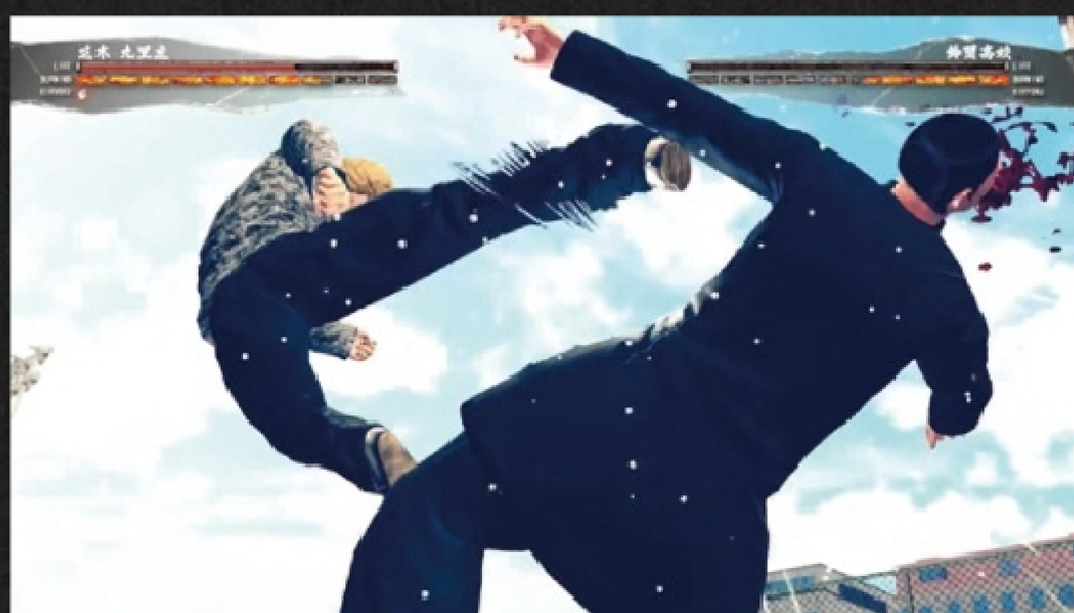

■追击


■假动作

■强制行动

燃烧模式

无论是攻击还是防御，在战斗中左上角的燃烧条都会上升。在燃烧条到达最高峰时便可以发动。攻击力与速度将大幅度增加，进入燃烧模式。并且在此期间，还将解锁独特的必杀技，放倒眼前的一切敌人。


▲特典人物：花木九里虎。

战斗方针

战斗方针大致分为“攻击”、“投技”、“防御”三个部分。不同部分之间进行衔接将会施展不同的攻击动作，来保证战斗时的动作流畅，也使得更具有写实感。玩家在游戏中可以通过点数换取不同的招式，并将这些招式组合成自己的出招表。


■攻击


■投技


■防御

自定人物

服装的自由搭配

玩家可以购买发型、上衣、下衣、装饰四个部件的服装。



赤城政宗的相貌改变



人物属性强化和解锁招式



攻击力等属性也将靠消耗BP点数来获得成长。

XCOM 2



虽然算不上什么新游戏，PC版的发售也已经是八个月之前的事，但本作作为主机平台少有的战略题材游戏，《XCOM 2》的素质之高毋容置疑。颇为硬核的游戏难度以及现实和科幻结合的世界观能让喜欢这些元素的玩家轻易地沉迷其中。但是作为一款主机游戏，本作有着掉帧、卡顿以及读盘速度慢等问题，不得不说是个遗憾。但即便如此，对于喜欢策略游戏的主机玩家来说，本作依然相当值得一试。另外，本作的DLC也已经和游戏同期发售，但由于时间关系其新加的内容将不会在下文写道，以下攻略内容将是以游戏本体为主，敬请各位读者原谅。

本文对应游戏版本：1.01
通关时间：一周目约为 50 小时

XCOM 2	2K Games	策略
多机种 XCOM 2		中文版
2016年9月27日	本地1人	对应年龄：15岁以上
售价为PS4/XOne：465港币		

操作说明

复仇者号

Xbox One版	PS4版	作用
A键	×键	选择/扫描
X键	□键	建造设施
Y键	△键	进入舰桥
B键	○键	取消
LB键	L1键	切换成上一个设施
LT键	L2键	缩放
L3键	L3键	显示通知
RB键	R1键	切换成下一个设施
RT键	R2键	缩放
RS键	R3键	显示事件
左摇杆	左摇杆	选取
右摇杆	右摇杆	移动视角
VIEW键	OPTIONS键	呼出系统菜单

地表全景

Xbox One版	PS4版	作用
A键	×键	选择/扫描
X键	□键	反抗军物资
Y键	△键	黑暗事件
B键	○键	取消
LB键	L1键	切换成上一个可调查地点
LT键	L2键	缩放
RB键	R1键	切换成下一个可调查地点
RT键	R2键	缩放
RS键	R3键	定位到复仇者号
左摇杆	左摇杆	选取
MENU键	触控板	显示反抗军网路
VIEW键	OPTIONS键	呼出系统菜单

战术行动

Xbox One版	PS4版	作用
A键	×键	取消/扫描
X键	□键	装填弹药
Y键	△键	监视
B键	○键	取消
LB键	L1键	切换成上一个角色
LT键	L2键	缩放
LS键	L3键	显示详细资讯
RB键	R1键	切换成下一个角色
RT键	R2键	行动菜单
RS键	R3键	呼叫天际游侠号
左摇杆	左摇杆	移动单位
右摇杆	右摇杆	移动视角
MENU键	触控板	呼出地图
方向键↑/↓	方向键↑/↓	调整视角高度
方向键←/→	方向键←/→	旋转视角
VIEW键	OPTIONS键	呼出系统菜单

全球反抗行动

据点移动

本作和《XCOM》最大的区别之一就是本作中的XCOM基地并不是什么地下基地而是一艘能随时转移位置的飞船：复仇者号，玩家几乎所有行动，包括获取各种资源、展开游击行动、建立反抗军根据点，基地都会“紧跟其后”，而不是像上一作那样只能以一个固定的地点为中心向四周行动。复仇者号移动时需要耗费时间，但时间一般不长（顶多也就游戏里的半天左右），因此移动时间可以几乎忽略不计。

获得资源

本作的资源分为四种，玩家可以从屏幕右上角的信息栏确定各种资源的数量。和上一作相比，本作中新增的最重要的一种资源就是“情报”。情报的作用有很多：在各大洲建立联系、在黑市中购买道具、开启隐藏的黑暗事件，在后期的一些剧情章节中，还能让玩家获得额外的优势，例如增加参战人数或者在战斗开始后获得隐蔽优势。情报可以通过完成任务或者在反抗军总部里选择“获得情报”并扫描来获得，但效率不高。

另外一点和上一作不同的是，之前系统（理事会）会根据玩家每一个月的表现（例如完成了多少次行动、打败了多少外星人等等）来给予玩家一定量的补给（相当于金钱）。但由于在本作中理事会不复存在，因此虽然根据评价拿补给的设定并没有发生变化，但不再像之前那样“即时到账”，而是需要玩家到达可扫描地点后耗费一定的时间才能全部获得。



游戏里所有的资源，无论是金钱、外星合金还是人员，都需要复仇者号移动到可扫描地点并耗费一定的时间才能获得。可扫描地点会在玩家完成一次行动后增加一个，其资源类型和地点随机。而就像上文所说的那样，每个月玩家还会获得一定量的补给。如何在不停的反抗行动间隙中获得资源是本作中玩家需要考虑的问题之一。

黑市

本作中的黑市也不像是以前那样“远程交易”，和资源一样也是需要玩家亲自开着复仇者号才能与之交易。黑市每月的商品都是不同的，在那里你能买到武器配件、战斗晶片、资源或者金钱，而交易所用到的“货币”则是情报。玩家还可以把多余的物资（例如武器配件、战斗晶片、战斗中获得各种外星人素材）卖给黑市以获得金钱。是的你没看错，虽然黑市买东西是用情报，但卖出东西获得的却是金钱，这一点请玩家必须注意。



任务选择

和其他同类游戏对比，本作的自由度以及随机性很高。玩家一开始所处的位置、反抗军总部的地点、黑市位置都是随机的，而除了屈指可数的最后几个主线任务外，其余任务的种类和敌人配置都各不相同，甚至连触发时间都是随机的。随着时间的流逝，玩家会随机遇到一些任务，玩家此时可以从数个中选择一个来完成（有时候只有一个可供选择）或者选择忽视任务，忽视任务的话会受到相应的惩罚，一般不推荐玩家选择。

本作的任务种类有很多，但基本都很简单粗暴，一般都是破坏/保护某个装置或者护送/绑架/杀死某个VIP，大部分任务都有着各种各样的限制，回合限制算是最常见的一种。另外还有一种名为“报复行动”的任务，这种任务需要玩家拯救一定数量的平民，此时玩家的行动就需要快一点了。值得注意的是，很多任务完成后都会触发其相应的“黑暗事件”，具体触发事件可以在任务信息中查看。

另外本作还有着主线任务，主线任务会根据玩家的行动逐步解锁，具体的任务要求可以通过查看画面的左上角来确认。

黑暗事件

黑暗事件是本作新加入的系统之一，简单而言就是给玩家增加各种不利条件。每一个月的开始都会随机触发两到三个黑暗事件，黑暗事件的种类有很多，玩家可以通过按下Y键/△键来查看黑暗事件，部分黑暗事件最开始会是隐藏状态，需要玩家花费情报才能显示。玩家每完成一次任务就会触发其相应的黑暗事件，而部分黑暗事件会在一段时间后自动触发。虽然听起来这个系统是在刁难玩家，但实质上存在感并不高，然而玩家还是需要注意能加快化身计划进度的黑暗事件，这种黑暗事件对于玩家的威胁是最大的。



另外还有一种特殊的黑暗事件会导致外星人派出幽浮追击复仇者号，如果被追上的话会触发特殊剧情，之后玩家会进入防守战。在防守战中玩家可以选择全部的士兵参战(包括正在养伤的)，但是在培训中的士兵却不会参与到战斗中。玩家需要在防守敌人进攻的同时破坏掉敌人的设备，之后全员到达撤离区后撤离。

化身计划

本作的自由度虽然很高，但限制还是有的。和上一作的恐慌度类似，本作中取而代之的是“化身进度”。在地表全景示图最上方玩家能查看到化身计划的进度，化身计划进度一满就会进入24天的倒计时，倒计时一旦到零游戏就会强制结束。化身进度增长的方法主要是外星人设施以及黑暗事件，外星人设施和黑暗事件类似，每隔一段时间就会生成一个，玩家放着不管的话化身进度就会增加，但如果摧毁设施的话就能减低化身进度。但外星人设施的位置一开始是未知的，玩家需要在完成任务、等待一段时间或者在各大洲建立联络后才能确定其位置。

建立联络

在游戏一开始的时候，玩家并不能随意在地图上移动。玩家需要逐步建立联络才能前往下一个大洲。大洲与大洲之间的路线和现实世界类似，例如如果玩家初始地在非洲的话，玩家就需要先和南美洲、欧洲或者大洋洲建立联络后，才能继续和北美洲或者亚洲建立联络。每建立一个联络都需要消耗一个“联络点数”和相应的情报。联络点数除了特殊事件通过扫描获得外，最快捷的获得方式便是建立和升级设施“反抗军通讯”。每一个大洲都会数量不同的联络点(显示为格子)，全部激活后便能在每月获得不少的补给。另外，在格子旁还有一个或两个圆点，之后玩家只要在各大洲花费金钱建造“无线电中继站”便能获得该大洲的特殊奖励并减少其相邻地区建立联络所需的情报。各大洲的特殊奖励随机，无论是效果还是所在地都会在每局游戏开始时随机发生变化。



研究与建设

科研和工程

复仇者号上面一开始拥有数个基础设施，和上一作类似，撇开资料库性质的指挥部以及管理士兵的军械库不说，对于玩家来说最重要的设施要数是科研部以及工程部，这两个设施将会是玩家在游戏中登门拜访频率最高的设施。顾名思义，科研部负责科研，工程部负责制造。前者需要科学家，后者需要工程师。

每当玩家在战斗中获得全新的材料或者是敌人的遗体，战斗胜利后就可以把其用来科研了。每项研究都能给玩家解锁新的装备或者设施，甚至是推动主线剧情的发展。研究出新装备后就需要在工程部将其建造出来，和上一作不同的是，本作中的基础护甲以及基础武器升级都是一次性的，玩家不再需要像上一作那样分开购买士兵的武器，在本作中一旦购买装备升级便能全员拥有，十分人性化。当然，一些特殊装备，例如特殊护甲、重型武器、特殊手雷以及道具还是需要分开购买。无论是研究还是制作装备都需要材料，而大部分材料的获得都是通过完成任务或者击毙敌人来获得。

科学家和工程师是类似于资源一般的存在，获得方法也与其他资源一样，玩家也能在每月随机在反抗军总部花费金钱雇佣一个，但由于能雇佣对象都是随机的，因此能不能找到自己想要的人员还是要看运气。科学家能够减少研究完成的时间，而工程师能减少清理残骸和建造设施的时间，还能通过驻扎在设施里给各种设施带来特定的有利效果。这也不难看出工程师比科学家可是有用多了，因此如果遇到了二选一，请务必优先选择工程师。



建造设施

除了基础设施外，在复仇者号上还有12个空位供玩家来建造额外设施。但这12个空位一开始并不是都开放给玩家建设的，玩家需要派遣工程师把飞船残骸清理干净，每清理干净一处飞船残骸都能获得一定量的资源作为奖励。清理残骸需要时间，随着层数的增加清理的时间也会增加，在清理工程师数量最大化的前提下，清理每一个残骸需要10天(每减少一个工程师增加10天，最多30天)。随此之外还有两个特殊空位，在那两个空位建造的设施不需要耗费动力。

和清理残骸类似，建造设施也需要工程师和时间，除此之外还需要资源以及动力。增加动力的最简单方法便是建造或升级动力继电器，再或者直接派遣一个工程师驻扎在其中。在本作中玩家可选择的设施一共十种，由于空位一共就只有12个，因此玩家需要根据当前的需要规划设施的建设。玩家可以建造的设施以及其功能如下：

设施名称	作用	备注
游击战术学院	购买额外的战术、单位技能以及增加小队最大人数，配置新兵还能把其训练成你所制定的兵种	无
动力继电器	提供额外动力，升级以及配置工程师可以增加其提供的动力	无
试验场	生产弹药、爆炸物和特殊护甲	生产结果随机
工坊	派遣工程师进驻能生成无人机，无人机能派遣到其四周的设施，功能和派遣工程师一样	建造在中央能最大化其效果
实验室	派遣科学家进驻能减短科研完成的时间	无
反抗军通讯	提供额外联络点数，升级以及配置工程师可以增加其提供的联络点数	无
防御矩阵	在地面防御时提供额外炮台	只会在复仇者号防守战登场
灵能实验室	可以使“新兵”等级的士兵培训成灵能士兵	灵能士兵的技能也是在这里习得
高级战事中心	重新分配士兵的技能点，提升士兵伤势恢复速度	还能让士兵随机学会其他职业的技能
暗影舱	主要用于主线剧情推进，另外还可以显示任务的敌人数量以及种类	无



战术解析

基本移动

本作的基本游戏机制为回合制，我方全部移动并结束回合后敌人才会进行下一步移动（不包括 DLC 里所出现的特殊敌人）。角色每回合有两个行动点，在不考虑特殊技能以及装备的前提下，除了撤退回天际游侠号外，所有的行动都需要耗费一个行动点。移动范围分为蓝色和黄色两种，移动到蓝色范围需要一个行动点，而移动到黄色范围（冲刺）则需要两个。同样的，在不考虑特殊技能的前提下，移动到黄色范围后的角色将不能进行任何行动。值得一提的是，填装子弹同样需要耗费行动点，但是在没进行过任何行动的前提下，填装子弹后是能继续攻击的，然而攻击后却会强制结束角色回合，并不能填装子弹。

只要有可攻击目标，按下 RT 键 /R2 键便能进入攻击状态，利用方向键方向键←/→可以切换技能，按下 L3 键能看到攻防双方的状态（例如掩体提供了多少回避增益），玩家可以借此来找到最好的攻击机会。



占据地利

本作的掩体可以增加角色的回避率，分为低掩体（显示为半个盾牌）和全身掩体（显示为完整盾牌）两种，后者比前者的掩体效果更好。掩体是可以被破坏的，大部分场景同样也是。最简单的破坏方式就是利用爆炸性武器攻击，掩体在持续受到普通攻击（最常见的形式便是攻击掩体后的角色没打中却打在了掩体上）也会被破坏。场景破坏同样也会给战局带来影响，例如倒塌的建筑物会让位于其上面的角色掉落并受到伤害，其下方的角色也会同样受到伤害。

另外，场景中还有一些可引爆的物品，例如可直接攻击的油罐或者燃料仓。除此之外车辆也是会爆炸的，在受到攻击后车辆会着火，一回合会爆炸并对其附近一格的单位造成伤害。车辆在连续遭遇两次攻击（例如直接来两发手榴弹）后是会直接引爆的，玩家可以利用这点对敌人造成伤害。

除了掩体外，高低差也是玩家可利用的要素之一。站在高处的角色可以获得命中率的加成。但如同上文所说的那样，由于本作中场景破坏的加强，在城市战斗时占领高处前需要谨慎考虑，要不然敌人一个手榴弹扔过来然后我方队员齐齐摔死那就很尴尬了。

监视

在角色还有余弹和行动点的情况下，按下 Y 键 /△键即可进入监视状态，在此状态下只要有敌人走进其射程范围便会自动发动攻击。监视状态下的命中率会下降，因此多用于埋伏或者防守时用。监视和攻击的性质是相同的，因此限制也是类似，除了余弹外，神枪手移动后不能使用狙击枪攻击的设定也同样适用于监视，移动后的神枪手只能用手枪来进行监视。

另外敌人也是可以进入监视状态的，玩家可以通过查看敌人血条旁是否有一个“眼睛”图标来确定敌人是否进入了监视状态。

隐蔽

本作新加入的系统之一，除了“报复行动”以及一些特殊关卡外，全部关卡一开始我方都处于隐蔽状态。在这个状态下敌人并不会向我方主动攻击，玩家可以借此来获得先手优势，隐蔽状态下玩家的命中率和暴击率都会提高。必须注意的是，玩家的很多行动是会引起敌人注意的。除了敌人的视线范围以及监控设施外，踢门和破窗等行动也会引起敌人的注意，不会攻击的平民也是需要回避的对象之一（会引起敌人注意的移动会显示有眼睛图标）。在没有特殊技能的前提下，一旦有一个队员暴露，则全员暴露。玩家可以通过上方的士兵图标来确定是否暴露，显示为多个士兵表示全员都没有暴露，只有一个士兵则表示当前角色没有暴露，没有士兵则为全员暴露。

在隐蔽状态下，玩家可以通过监视来达到埋伏的效果：大部分队员进入监视状态，然后由一个负责开火攻击敌人，引起敌人注意后敌人会开始移动，一旦移动便会被监视状态的我方攻击，顺利的话就能毫发无损地把一小队敌人全灭。值得一提的是，处于暴露状态并不意味全地图的敌人都发现了玩家。除了第一波发现玩家的敌人外，其他敌人依旧会沿着自己初始的巡逻路线移动，在利用道具或者技能确定敌人位置后，玩家还是可以获得一定的先机。



士兵职业

本作的士兵依然是分成五大职业，除了灵能士兵外，其他士兵都是通过不断地战斗或者通过设施培训来提升等级并学会新技能。除了没有任何技能也不分职业的新兵外，士兵一共有二等兵、下士、中士、中尉、上尉、少校和上校七个等级。其中二等兵后每提升一次等级，玩家都能从两个技能中选择一个来习得。在建造了高级战事中心后，士兵升级后还能随机学会一个其他职业的技能，但由于是随机的，很多时候学会的技能都不太实用。



游侠

基础技能

砍杀：近身攻击在移动范围内的敌人，有着威力高命中高的特点。

介绍

游侠的路线分为两条，左边为专注隐蔽的侦查路线，右边为专注近身攻击的突击路线。本作中游侠新加入了砍杀这一新的攻击方式，这种攻击方式有着伤害高和命中率的特点，配合后期技能“死神”和“不可触碰”能让游侠在短时间内毫发无损地消灭大量敌人。但这个职业的缺点也很明显，那就是一旦砍不中或者砍不死就会让自己陷入危险当中。这也导致这个职业在敌人血越来越厚的游戏后期以及不能 S/L 的铁人模式里实用度不高。

等级	侦查	突击
下士	幻影：当小队暴露时，这名士兵仍可隐蔽。	剑术大师：所有砍杀空寂造成+2额外伤害和+10命中。
中士	暗影打击：在隐蔽状态下攻击敌人能获得额外25点命中和25%暴击率。	暗影步：士兵不会触发监视和反应射击。
中尉	隐蔽：每次任务可以立即进入隐蔽状态一次。	奔袭战术：冲刺后可以进行一次攻击。
上尉	难以平息：杀死一个敌人后能获得一次额外的移动机会。	剑刃风暴：对所有进入其近身攻击范围的敌人能自动发动攻击。
少校	深度掩护：在该回合不攻击的话，会进入自动蹲伏。	不可触碰：该回合内完成一次击杀则下一次对你的攻击将不能命中。
上校	速射：朝一名敌人连续射击两次，第二次射击会-15命中，另外该技能没有冷却时间。	死神：发动后每一次近身击杀后玩家都能获得一个行动点，近身击杀的伤害会随着重复行动次数的增多而减弱。





专家

基础技能

援助协议：在该回合给一个友方单位提供防御加成。

介绍

专家的路线分为两条：战地医生和战斗骇客。在这里顺便说一说本作的死亡机制，本作的士兵一旦 HP 降为 0 就会几率立即死亡，人死不能复生大家都懂的。鉴于本作敌我双方的攻击力其实都挺夸张的，初期的话基本上我方士兵都是被攻击一次或者两次就会死去，而且本作中士兵受伤后回复的时长是根据战斗中受到伤害的总量来计算的，即便士兵在战斗中回复至满血该躺 25 天还是要躺 25 天。因此战地医生在非铁人模式的正常模式里其实用处不大，毕竟一旦被打成重伤的话，各位玩家想必也会首先考虑读档而不是救人。

而本作中骇客可以做的事情却有很多，因为本作中新加入了很多机器类敌人，骇客的能力能给我方带来很多有用的增益效果。命中率 100% 的战斗协议可以在我方命中普遍捉急的初期作为稳定的输出手段，后期还可以给残血敌人补个刀。失控协议则是游戏初期我方珍贵的控场能力之一，虽然只对机器类敌人有效，但相比虽能心灵控制有机敌人但培养速度很慢的灵能士兵还是不知道高到哪里去。

等级	战地医生	战斗骇客
下士	医疗协议：无人机可以发动远程治疗，装备急救包可以增加技能使用次数一次。	战斗协议：利用无人机发动远程攻击，对机器类敌人有伤害加成。
中士	苏醒协议：消除同伴负面精神状态效果。	失控协议：骇入机器或者机器人，可以控制或者瘫痪它们。
中尉	战地医生：一个急救包能使用两次。	扫描协议：对地图进行扫描，在一回合内提高视野范围，显示隐藏敌人。
上尉	时刻警惕：若该回合所有行动点都用于移动，回合结束后自动启用监视射击。	威胁评估：每一次成功的监视射击都会有50%的几率进行第二次射击。
少校	恢复：无人机会在队友陷入危机之时治疗并使他们苏醒。	电容放电：对一定范围的敌人造成伤害，几率造成其晕眩，对机器类敌人有伤害加成。



神枪手

基础技能

小队视野：只要没有障碍物，神枪手可以利用主武器攻击到队友视野的敌人。

介绍

相对于上作一个高等级神枪手清全场的强势，本作的神枪手被削弱了一些，但依然相当强势。在本作中神枪手不能再习得移动后射击的技能，因此所谓的“冲锋狙”在本作中也不复存在。狙击手路线的技能简单粗暴，基本都是各种强化远程攻击的技能，但由于取消了移动后射击的技能，加上本作中 90% 以上的任务都是有回合限制的，需要一回合站桩才能进行有效输出的狙击手在本作中显得不那么吃香。相对而言枪神路线就厉害多了，本作的手枪不再是全军的制式武器而是变成了神枪手的特有武器，输出和射程都不如普通武器但胜在弹药无限不需要填装子弹，因此在配合枪神的技能后反而能造成比狙击枪更大的伤害。

等级	狙击手	枪神
下士	远距监视：允许小队视野触发监视射击。	反击：每回合一次，敌人射击时利用手枪进行反击。
中士	致命射手：进行一次命中率降低，但伤害提高的攻击。	雷霆之手：不耗费行动点直接用手枪射击一个敌人。
中尉	天降死神：利用狙击枪杀死一个位于低处的敌人将只耗费一个行动点，并且不会结束你的回合（但不能连续射击）。	拔枪速射：第一个行动点使用手枪将不再结束回合。
上尉	杀戮地带：在有余弹的情况下，反应射击任何一个在圆锥范围内移动或攻击的敌人。	对峙：使用手枪对每个可见敌人进行一次射击。
中校	稳定之手：如果上一回合没有移动，命中和暴击率+10%。	瞄准：蹲伏会让下一个回合的首次射击+20命中率。
少校	连环杀戮：每次用狙击枪杀死敌人都能返还行动点。	多重火力：利用手枪对同一个目标连续射击三次。



榴弹兵

基础技能

发射榴弹：发射手榴弹，射程比一般的投掷更远。

介绍

有被削弱自然也被加强的，榴弹兵在本中的地位被提高了不少。在上文曾经说过本作中我方的命中率在初期普遍比较捉急，而榴弹兵的优势则在于：他不需要命中率，只要给他一条抛物线，中间隔着城墙他都能炸出一片天。不需要命中率、威力不俗而且能破坏掩体的榴弹在初期能作为一个稳定的输出手段。榴弹兵的两条路线都相当强大，爆破专家讲究利用各种炸弹来杀伤敌人以及破坏掩体。重枪手则掩护队友，利用全像瞄准技能来先手攻击，即便打不中都能给后来的我方攻击提供命中加成。撕裂技能则能在先手攻击后配合队友攻击来秒掉后期一些血比较厚的敌人。值得注意的是，虽然两条路线各有不同，但下士的两个技能笔者推荐重炮手的粉碎机器，在本作中很多敌人都会配有护甲（在血条旁以黄色方块显示），护甲的效果为直接抵消伤害，因此粉碎护甲的效果能有效增加队友对其的后续输出。



等级	爆破专家	重枪手
下士	爆炸护具：增加护甲同时减少66%来自爆炸物的攻击。	粉碎机器：普通攻击能够粉碎护甲。
中士	破坏：破坏掩体，对掩体后的目标不能造成伤害。	压制：降低目标50%命中，目标一旦移动就会受到攻击。
中尉	重型军火：榴弹能获得一次额外的使用机会。	全像瞄准：攻击无论命中与否，都会标记目标，整个小队对其的命中增加15。
上尉	爆炸性混合物：榴弹能造成2点额外伤害。	连环射击：命中减少15，如果第一次射击命中，则进行第二次射击。
中校	齐射：在第一个行动点使用榴弹或者重型武器不会结束你的回合。	枪林弹雨：消耗大量子弹却能必然命中的攻击。
少校	饱和射击：对一个圆锥形进行密集射击，同时破坏掩体，需要耗费大量弹药。	撕裂：造成爆击伤害，后续攻击能造成额外的3点伤害。



灵能士兵

基础技能

灵能火：对有机体敌人造成直接伤害，无视掩体或者护甲。

静滞：让一个敌人不能行动一个回合，但在该回合内完全无敌。

介绍

灵能士兵算是一个比较特殊的职业，玩家需要把一个新兵放在灵能实验室后才能将其培训成灵能士兵，而且灵能士兵本身并没有等级，所有技能都需要在灵能实验室中习得，习得顺序也是随机。这也导致这个职业成形需要相当长的时间，玩家需要先建造一个灵能实验室，培训士兵，培训自己想要的技能，经历多个步骤才能有一个实用的灵能士兵。虽然麻烦，但灵能士兵的能力绝对物超所值。其控场能力是整个游戏中最强的，无论是攻击、妨碍还是援助效果一应俱全，攻击效果的灵能命中率100%且无视护甲的设定也使得其输出相当稳定。另外，和其他职业不同，只要玩家肯花时间，灵能士兵是可以学会两个技能树的所有技能。

等级	心灵感应	共鸣
辅祭	错乱：能造成随机的精神负面效果，其效果包括心灵控制。	鼓舞：使一个队友获得一次额外的行动机会。
能手	灵魂偷取：灵魂火造成伤害的一半将会转换成生命值返还给灵能士兵。	静滞护盾：使队友一回合无敌，但同时不能行动。
门徒	安慰：灵能士兵附近的队友会被消除且免疫任何精神负面效果。	坚守：如果灵能士兵受到致命伤害，则让其进入一回合的静滞状态，生命值会变成1，一次任务只能使用一次。
秘术师	分裂：错乱能对敌人造成伤害并造成撕裂效果。	堡垒：灵能士兵免疫火焰、毒性、酸性以及爆炸伤害。
术士	导火线：引爆敌人身上的爆炸物。	主宰：对敌人进行永久的心灵控制，一次任务只能使用一次。
占星者	虚无长矛：发动威力巨大的贯通攻击，无视掩体和障碍物。	虚空裂隙：大范围攻击，范围内的敌人几率会被错乱。

战斗晶片和武器升级

在本作中玩家会在击杀敌人后随机获得战斗晶片和武器升级配件。前者可强化士兵的能力，后者则可以强化武器的功能。这两者在功能上有略微的不同，但基本系统都是一样的。在没有特定大洲特殊奖励的情况下，两者都可以装备在任何士兵/武器身上，一旦装上就不能拆下，当换上新的晶片/配件时，旧的晶片/配件会被覆盖并消失。武器的配件并不会随着武器的更新换代而消失，这一点玩家可以放心。另外虽然在本作中战斗晶片和武器升级配件的掉率并不算特别高，但也不是太缺，玩家大可按照自己的需要安装晶片和配件。随着游戏进程的发展，玩家所能获得晶片/配件的质量也会提高，最高级别为“终极”。



实战心得

受伤和死亡

本作的难度相比上作提高了不少，难度主要体现在游戏的初期。本作中我方初期依然是一贯的攻击力血条双低的弱势状态，但和上作敌人初期也同样弱势不同。本作初期的敌人无论是攻击力还是血条都比我方高上不少。初期我方士兵至少需要两人集中攻击才有可能杀死一个敌人，但敌人的攻击一个不小心就能把我方士兵一枪打死。本作初期的敌人甚至还有诸如心灵控制等控场能力，加上一如既往容易陷入恐慌的我方新兵，初期的难度可想而知。和难度略高的初期相比，本作的后期却显得有点过于简单。敌人缺乏强化版本的本作使得敌人的强度变化不大，但越来越强大的我方却慢慢开始呈现碾压的趋势。

就如同上文所提到的那样，本作中士兵受伤后的回复时间是根据当前任务所受到的总伤害来决定，在没有建设高级战事中心的情况下，士兵的回复时间会变得很长。不过这也迫使着玩家必须培养多个士兵以在初期形成良好的轮换阵容，从而有机会尝试不同的技能组合，笔者还是挺喜欢这个变动的。

在非铁人模式中，死亡并不多见，毕竟玩家还是会优先考虑读档而不是看着士兵死去。死去的士兵将不能复活，如果玩家不能将其尸体回收的话（背起士兵然后按下R3键呼叫天际游侠号），甚至连其身上的装备也不能回收。在游击战术学院购买相应的战术后能降低士兵遭遇致命攻击后死去的几率，取而代之的是士兵会进入流血状态。此状态的士兵将不能攻击而且会在一定回合后死去，除了利用急救包和技能抢救外，直接把其送回天际游侠号也是可以的。顺便一提，阵亡士兵可以在军械库中的纪念堂里查看，玩家还可以为其撰写墓志铭。

负面效果

除了最后的“化身”外，本作基本没什么主角之分，所有的士兵除了名字外表技能这些不同点外，放在其他游戏中基本就是一杂兵，这也使得他们会很容易陷入各种各样的异常状态。除了由敌人附加于其身上的负面效果，根据战况的不同士兵还有可能会陷入恐慌状态。陷入这状态的士兵会胡乱行动，轻则走出掩体重则直接往队友身上来一枪。不过士兵会随着等级的提升而减少陷入恐慌的几率，到后期基本就风雨不动安如山了，不得不说也是个相当真实的设定。另外值得一提的是，有机物敌人也是会陷入各种精神异常状态的，后期拥有灵能士兵的时候玩家就可以以其人之道还治其人之身了。

关于S/L以及铁人模式

本作除了正常模式外，还有供铁杆玩家挑战的铁人模式，该模式的最大特色就是不能使用S/L大法，所有的行动都是不可逆的，玩家需要承担自己战术所带来的所有严重后果。在这里顺便说一说本作的S/L，本作所有的几率，例如命中率实际上参考价值并不算特别大（当然铁人模式里还是有相当大的参考价值）。本作所采用的系统是乱数系统，这个系统的特色就是玩家是否命中在玩家移动到目的地的时候（甚至是回合开始）就已经被确定了。只要你是按下了RT键/R2键进入攻击并在这个瞬间存档，无论你的命中率显示是1%还是99%，只要乱数判定你是不命中，就是不命中。但是这也意味着玩家可以通过改变移动角色的顺序、攻击方式、改变角色攻击位置等方式来确保达成玩家想要的结果。

敌人资料

本作的敌人相比上作强化了不少，毕竟故事设定也说了外星人可是吸收了我们伟大人类的优秀基因。在本作中敌人一般都是三人一组出现，一次和一组敌人战斗能最大限度地减低战斗的难度。另外，本作的敌人配置一般都是一个高级兵种配两个低级兵种。低级兵种一般是变种人敌人、灰人、异变者或者毒蛇怪，后期的敌人配置会更加多变，例如会有几个中级兵种（原典或者执政官）混在一起。但高级兵种，诸如看门人和破坏者都是一次只会出现一个。比较特殊的是寄生兽，这种敌人一般都是三个一群出现，要不就埋伏在地下，行动规则和一般的敌人略显不同。下面是本作主线将会出现的敌人资料以及对付方法，值得注意的是，除非特别标出，否则都算是有机物敌人，代表其可以受到精神攻击并进入精神异常状态。

变种人士兵/变种人强袭枪兵/变种人军官/变种人持盾者

介绍

无论在游戏初期还是游戏末期都会出现的敌人，前两者的区别不大。简单而言前者就是我方的新兵，而后者则是我方的游侠。前者相对来说威胁比后者小，后者的近身攻击在初期比较强力，还有几率会使我方陷入眩晕状态，推荐遇到后直接远程攻击干掉。总的来说这两种敌人威胁都不算大。变种人军官的战斗能力和变种人士兵类似，不同的是他是会“说话”的，其标记功能能增加其他敌人对被标记目标的命中。另外，在主线任务中玩家还需要用道具“头颅接入器”来干掉一个以推动主线剧情。持盾者的能力是给其附近的敌人提供额外的四点生命值，这四点生命值会在受到攻击或者持盾者死去后消失，一般来说持盾者应该优先消灭。



异变者

介绍

上作的敌人之一，这种大块头对付方法和一般杂兵类似，但它们手持的是电浆爆破枪。除了一般的攻击方式外，它们还会发动范围攻击，被打中的目标会同时陷入腐蚀状态，和着火类似，会使目标持续受到伤害。鉴于本作我方士兵一旦受伤就会退下战线，一旦多人被炸中基本下一次任务就会大量减员，在游戏初期的时候需要格外注意。



狂战士

介绍



同样是上作的敌人之一，这种皮糙血厚的敌人只会近战。除了攻击高以及攻击会造成眩晕状态外，这种敌人在遭遇攻击后会进入愤怒状态并自动追击其最近的目标。由于不分敌我的缘故，善加利用的话能让战局朝我方有利的形势发展。不过这种敌人的出现频率很低，在整个游戏中玩家基本不会遇到很多次。

毒蛇怪

介绍

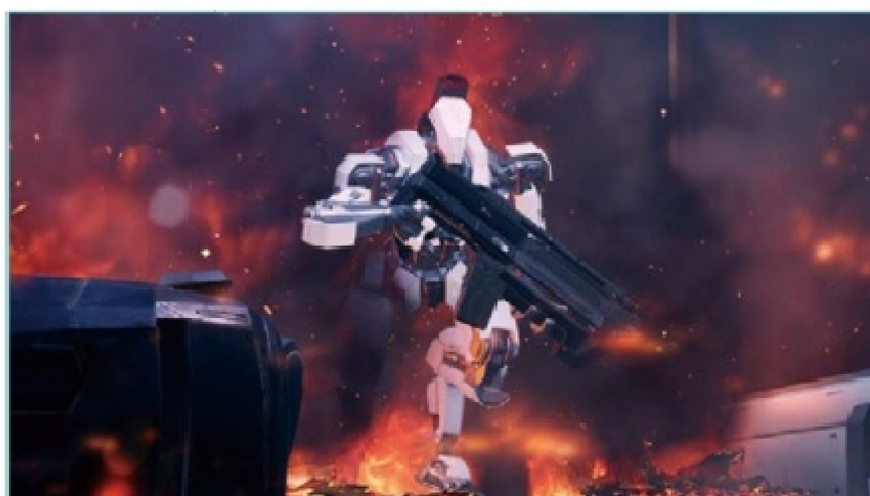
本作新加入的敌人之一，特色是会让我方陷入中毒的攻击以及从远方拉走我方并限制士兵移动的特殊攻击。因为它会打乱我方站位，因此它同样是消灭优先度比较高的敌人之一。



变种人MEC

介绍

基础机器类敌人，攻击力不高但配置能范围攻击的榴弹炮，在初期能给玩家带来不小的威胁。不过由于这种敌人是属于机器类的缘故，利用专家的相应技能就能轻松对付。另外这种敌人一般自带护甲，在初期时可能需要多人集火才能秒杀。



无面兽

介绍

很讨厌的一种敌人，倒不是因为它有多厉害，是因为它出现的时候往往玩家是毫无防备的。这种敌人只会出现在“报复行动”中，根据黑暗事件的不同，这种敌人的数量一般为一到两个。它会潜伏在平民的身上，一旦我方士兵靠近就会“破巢而出”。虽然只会近身攻击，但遇到的时候玩家一般都是毫无防备的。另外，被其附身的平民并不会计算在阵亡人数内。



灰人

介绍

上一作的灰人在本作翻身做主人，无论是血条还是灵能攻击都强大了不少，虽然还是个活靶子就是了。除了血条外，这种敌人还会一些基础的灵能攻击和使死亡的敌人/平民复活成僵尸。能被复活成僵尸的目标必须要是人形，固定只有四血且会在灰人死亡时变回尸体。虽然灵能攻击很讨厌，但由于AI的设定这种敌人会优先以复活为首要目标，因此灰人适合放到最后对付。



寄生兽

介绍

上一作的敌人之一，其最大特色为其杀死的目标会在一定回合后孵化成新的寄生兽，寄生兽的攻击还自带寄生毒，被毒死的目标同样会诞生出新的寄生兽。这种敌人一般出现在"报复行动"中，一旦在这种任务中遇到这种敌人，玩家就准备好对付数量众多的寄生兽吧。另外这种敌人还会潜伏在地下，并会在玩家靠近时自动向玩家发动攻击。



原典

介绍

如果玩家是按照正常流程推进的话，这种敌人会在玩家使用"头颅接入器"干掉变种人军官时"乱入"，如果玩家拖太久的话也会在游戏进行一段时间后随机在任务中出现。这种敌人会在受到攻击后进行分裂，进行分裂后其HP会减少一半，但会创造出一个能力一样的分身出来（如果剩1点HP的话虽然也会发动分裂，但分裂后只会有一个原典）。这种敌人还会发动范围攻击使我方武器失效，之后需要重新装填子弹才能让武器回复正常（对榴弹兵的榴弹炮、游侠的刀和神枪手的手枪无效），一回合后该范围内的我方士兵还会受到伤害。这种敌人虽然会瞬移，但由于没有护甲的缘故，后期可以利用部分职业高攻击力的特点将其秒杀以避免其分裂。



执政官

介绍

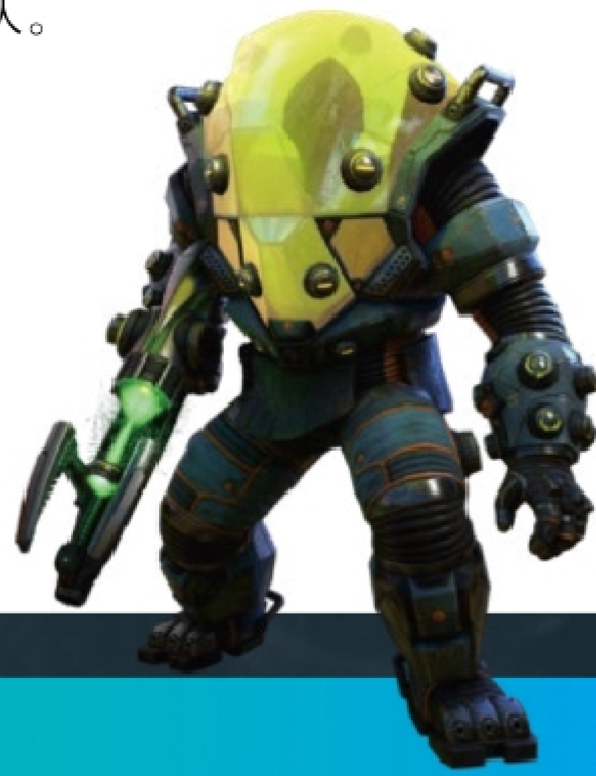
本作中惟一的飞行单位，除了飞上高空外，这种敌人其实和一般杂兵没什么区别。这种敌人同时配有近身和远程攻击，但其受到攻击后还能发动其特殊能力"战斗狂怒"获得一个额外的行动点。它飞上高空后还会发动针对地面的范围攻击，但由于落点被标示出来而且需要一回合后才会对目标造成伤害，提前移动士兵躲开攻击即可。



仙女座外星人

介绍

这种敌人的外表和另一个片场某个叫"BIG DADDY"的角色很像，其攻击方式和异变者是一样的，但它的血条比异变者长了不少。另外这种敌人在血条清空一次后会进入第二形态，在这个形态下它只会近身攻击，且护甲会全部消失。但是其走过的地方会被腐蚀，走上去的角色会受到伤害，另外其走过的地方如果有爆炸物（例如油缸或者车辆）的话，爆炸物会立即被引爆，可能的话请尽量在一回合内将其解决，要不然就用远程攻击解决其第一形态，然后离第二形态远远的。值得一提的是，虽然第一形态是有机物，但第二形态却是机器类敌人。



看门人

介绍

虽然这货给人的第一印象就是个机器球，但它却是个生物。看门人的主要攻击方式就是灵能士兵的虚空裂隙：范围攻击＋附加异常状态，对于我方来说威胁很大。看门人有两个形态：装甲关闭和装甲开启。其装甲会在其发动攻击后打开，这时的看门人会减少三点护甲，但这个形态会在受到攻击后回归关闭形态。对付的方法不多，利用灵能士兵心灵控制它是最快捷的方法。集火秒杀也是个不错的做法，如果两个方法都不奏效的话就只能尽量把队伍拉开减少其范围攻击的波及范围了。最后要说的是，这种敌人和原典类似，按照流程它会在玩家回收灵能门的关卡中第一次登场，当然拖太久的话也会在游戏进行一段时间后随机在任务中提前登场。



破坏者

介绍

最强的杂兵同时也是最强的机器类敌人。血条长、护甲厚、攻击高是它的特点，它移动时走过的地方会被夷为平地，被波及到的单位还会受到一定的伤害。其攻击分为两种：无视掩体的电击攻击和射击攻击，而且这两种攻击是可以在同一回合里同时发动，这就意味着它可以同时攻击两个我方目标（或者集火一个目标）。由于它还可以伸长自己的双脚来变成三层高的“高空单位”，考虑到它本身就是个二层高的敌方单位，因此它的每次攻击基本都能享受到高位攻击的命中加成，加上其可怕的攻击力，其威胁度之高可想而知。对付它的方法主要是依靠榴弹兵摧毁其护甲后，配合专家针对机器的攻击技能和神枪手等输出单位对其集火以在一回合内对其秒杀。当然，对自己运气和骇客能力有信心的玩家还可以利用专家的骇客能力直接将其瘫痪或者控制。



化身

介绍

这种敌人只会在主线流程中出现两次，在游戏中属于BOSS般的存在。其中第一次是削弱版，出现时机为使用“头颅接入器”干掉原典时乱入，此时的化身HP只有一半。其攻击方式和我方的灵能士兵类似，但在受到攻击后会瞬间移动到地图随机的一个地点。而且很聪明的是，如果其第一次转移的位置和我方士兵过于接近，他还会再瞬移一次。在游戏的最后一个任务里玩家会和三个依次出现的化身进行战斗。对付的方法也和一般敌人没什么差别，尽量保持集火以减少其出手的机会。



成就奖杯列表

名称	点数/杯种	解锁条件
指挥官	白金	解锁除此之外所有的奖杯
地球的　仇	20点/铜	任意难度通关
人类的守护者	30点/银	指挥官难度通关
不朽的指挥官	50点/金	传说难度通关
修理工	10点/铜	在试验场制作一个试验品
星星之火	10点/铜	和一个地区进行联络
第一滴血	10点/铜	完成战术教学
反击之声	10点/铜	建造反抗军通讯设施
破译者	10点/铜	建造暗影舱
发展空间	10点/铜	升级一个设施
暗影经纪人	20点/铜	向黑市贩卖价值1000补给的商品（可多周目累计）
传闻猎手	10点/铜	完成一个传闻
恐怖真相	10点/铜	收集黑地治疗
恐怖之轮	10点/铜	收集一个原典脑
黑暗之	10点/铜	获得灵能门
交　之	10点/铜	完成化身解剖
神之陨落	10点/铜	击杀一个化身
以卵击石	20点/铜	在你遭遇破坏者的该回合内将其击杀（单人游戏中）
分秒不差	15点/铜	完成一次成功的伏击
机械领主	20点/铜	骇入一个破坏者
千钧一发	20点/铜	带着一名还在血流不止状态下的士兵撤离战场
整装待发	10点/铜	升级一个武器
王者之剑	20点/铜	利用终极武器升级材料讲一个光束武器完全升级
大卫和哥利亚	20点/铜	用近战攻击杀死一个狂战士
喘息机会	20点/铜	击杀一个正在绞杀队友的毒蛇怪
回到我身边	20点/铜	击杀一个正在使用心灵控制控制队友的灰人
别打了！是自己人！	20点/铜	利用一台已被骇入的炮塔击杀一个敌人
沈的恩泽	20点/铜	在每个复仇者号的栏位中建造一个设施
搞定它	10点/铜	破坏一处外星人设施
祝你旅途愉快	20点/铜	让一个敌人从高处摔死
汽车残骸	20点/铜	让一个敌人死于载具爆炸
精准时机	40点/银	在7月1日之前以指挥官或以上的难度破关
谁稀罕泰根?	30点/银	只使用传统装备完成最终任务
少数人的荣耀	40点/银	在没有购买小队规模升级的情况下，以指挥官以上的难度破关
无法触及	40点/银	在指挥官以上的难度下，没有任何士兵阵亡而破关
打包带走	20点/铜	击杀500个外星人（不必在单局游戏中完成）
危险游戏	20点/铜	进行一场多人游戏
无敌军团	35点/银	在指挥官以上的难度下，以一支由相同兵种士兵组成的小队完成一个任务（除了新兵以外）
反抗军的英雄	15点/铜	完成了一个报复任务，平民死亡人数为3以下
黑客之王	10点/铜	取得一个第二层的骇入奖励
重金属	30点/银	使用游戏中的每一种重型武器并击杀敌人（不必在单局游戏中完成）
日不落	30点/铜	在每个大洲建造一个无线电中继站
全球反抗行动	30点/银	在一个战役中获得所有可用的大洲奖励
新手运	30点/银	仅使用新兵完成一个六月或之后的任务
残忍的收集	30点/银	用头颅接入器接入每一种变种人士兵（不必在单局游戏中完成）
极度偏见	10点/铜	用头颅接入器接入一位变种人军官
更好的人类	10点/铜	获得锻造厂物品
最后一搏	10点/铜	创造指挥官的化身
更结实，更好，更快，更强	10点/铜	对一名士兵使用个人战斗芯片升级
死神附体	15点/铜	在不使用爆炸物的情况下，用一名士兵在单回合内击杀3名敌人
英灵殿	50点/金	在铁人模式中以指挥官以上的难度破关游戏



FORZA HORIZON 3

攻略透解 GUIDE THROUGH

与前作相隔两年，全面进化的《极限竞速 地平线 3》再次给玩家带来惊喜。本作虽然在玩法上变化不大，但却加入了诸多新的可玩内容。而对于竞速游戏新手而言，本作也是最佳的入门作品。本次的攻略小编就为带来本作的全方面入门指南，帮助大家快速上手游戏中的各项赛事。

文 乙太　美编 心の永恒

极限竞速 地平线3	Microsoft	竞速
XOne	Forza Horizon 3	中文版
	2016年9月27日 本地1人、在线2~12人	对应年龄：全年龄
	售价为249元	

操作列表

按键	自排模式	手排模式
左摇杆	转向	转向
右摇杆	切换角度	切换角度
RB	切换视角	切换视角
RT	加速	加速
LB	–	离合器
LT	刹车	刹车
RS	喇叭	喇叭
X	执行动作	降档
Y	倒转	倒转
A	手刹车	手刹车
B	–	升档
方向键↑	相片模式（长按）/切换排行榜	相片模式（长按）/切换排行榜
方向键←/→	切换广播/切换远距测量	切换广播/切换远距测量
方向键↓	启动ANNA	启动ANNA
VIEW	地图	执行动作
MENU	暂停	暂停

系统详解

画面详解



1.雷达　2.档位　3.速度　4.比赛信息　5.排名　5.辅助线

难度与辅助项目



与系列之前的作品一样，为了满足不同水平与层次玩家的驾驶需求，游戏依然拥有非常细致的难度以及辅助功能的调节系统。可以通过菜单首页“设定”栏目下的“难度”选项进入。难度调节以及辅助系统与玩家在游戏中的操作以及驾驶体验息息相关，每一个项目的调整都能极大影响玩家的驾驶体验。难度越高，驾驶体验便更趋于真实，但对玩家的操作要求也就越高。

但在高难度下，玩家能够获得一定比例的额外奖励CR。下面便是对各个难度调节项目的详细解说，让大家了解这些项目的具体作用。

●**难度**：整体难度的调整，分为容易、普通、困难、专业和疯狂五个等级，选择对应的难度会对这个项目之下的其他项目进行相应调整以符合难度。如果玩家修改了这个项目之下的任何项目让其组合变得不符合任何一个难度的配置，则这个项目的名称会变为“自订”。

●**AI/Drivatar难度**：调整游戏中电脑对手或是通过云端下载的虚拟对手AI的驾驶水平，相比起前作，本作对于AI/Drivatar的难度划分更为细致，分为门外汉、新手、一般、熟练者、老手、专家、专业和神手八个难度等级，级别越高的对手往往更为拥有更为精湛的驾驶技术，但挑战这些对手所能获得的奖励加成也会更高。

●**刹车**：分为辅助、ABS开启和ABS关闭三个选项，第一个是系统自动辅助玩家在过弯时减速，此时玩家只需要对车速稍作调节即可轻松过弯；ABS比较接近现实，只能够防刹车抱死，玩家需要完全通过排档、刹车等操作来处理弯道；而如果关闭ABS，则过关需要纯粹依靠玩家自己的技术来处理。

●**转向**：分为辅助、一般和拟真三个级别，决定了汽车在转向时受到的物理影响，辅助可以帮助玩家更顺利地控制车体，一般选项不会插手玩家控制，但是会降低行驶带来的物理惯性，以降低转向的难度，拟真则不会提供给玩家任何帮助。

●**循迹控制系统**：只有开启和关闭两项，开启则会帮助玩家在轮胎打滑时更好地控制车体，以免侧翻。本作的天气系统让道路情况更多变，所以这个系统对于新手玩家帮助变得更大。

●**稳定控制系统**：同样只有开启和关闭两项，用于在急转弯时帮助玩家控制车体，自动增强刹车力量。

●**排档系统**：有自排、手排和手排（含离合器）三项，在选择第一项时，系统会根据车辆的速度情况以及加减速状况，自动进行排档来调节档位，玩家在操作时完全不需要进行档位相关的操作，适合新手玩家，当缺点是无法根据路况及时转换，缺乏灵活性；选择第二项时，玩家可以通过两个按键对档位进行升降，但不需要踩离合器，算是操作简化的手动排档方式，但玩家能够更为灵活地调节车速；而选择第三项，整体效果与第二项区别不大，但需要玩家在升档时及时踩下离合器，增加了排档的操作难度。因此对于想要体验真实驾驶感觉的玩家而言，推荐在熟悉了操作后选择第二种排档方式进行游戏。



●**驾驶辅助线**：三个项目是完整、只显示刹车建议和关闭，完整开启时玩家只要设定了目的地，车辆的前进道路上就会出现一条完整的行驶辅助路线，帮助玩家判断该走内道还是外道，或者给予玩家加速或减速的提示。虚拟辅助线的不同颜色代表不同的速度建议，蓝色时表示建议加速，黄色表示建议稳定速度，红色表示建议减速。在辅助线的帮助下，玩家在处理弯道时往往会更加轻松

●**损坏与轮胎损耗**：分为无、外观和拟真三项，前两项惟一的差别就是撞击和烧胎等行为会不会导致车体出现变化，只有拟真选项会让车体损坏和轮胎损耗真正地随着严重程度提升而影响汽车的性能和表现，与此同时，玩家的误操作可能也会使得引擎等部件受损，从而导致车辆性能下降。如果是新手玩家的话，不推荐开启拟真选项。

●**倒转**：开启或关闭重要系统倒转功能，倒转功能类似于即使读档，开启时玩家按下Y键游戏就会时间倒流，玩家可以选择回溯到一段时间之前，一般用于在处理过弯失误或翻车时使用。当然倒转也并非万能，玩家往往只能倒回至一个固定的时间点，不过利用得当的话，还是可以挽回一些难以补救的失误。而如果关闭了倒转功能，这便意味着玩家一旦出现重大失误，这场比赛就需要重新开始了。

●**金额奖励**：位于画面右下方的项目，无法选择，但是会随着玩家选择的难度项目状态变化而改变百分比，一言蔽之，选择增加游戏难度的项目则金额奖励比例提高，开启降低游戏难度的项目则比例降低，最低为0%，最高为125%，需要在选择疯狂难度后把驾驶辅助线也关闭才能够达到。

Drivatar



Drivatar即在单人游戏部分与玩家进行对战的AI，不过与其他游戏中单纯的AI不同的是。Drivatar均是由其他玩家同步至云端的驾驶数据构筑而成，因此会模仿玩家的驾驶习惯，比起普通AI更具真实感。值得一提的是，本作中的Drivatar不仅仅来自于玩过《地平线3》的玩家，只要玩家进行过“《极限竞速》系列”并且同步过资料的话，都有机会成为其他玩家游戏中的Drivatar。Drivatar也拥有难度设定，因此虽然Drivatar比AI更具变数，但低难度下其实也是很容易战胜的。但是在高难度下，实力较强的Drivatar的挑战难度还是很高的。

值得一提的是，在本作中Drivatar除了能够扮演玩家的对手外，玩家还有机会将他们编入车队，成为属于你的Drivatar阵容中的一员。Drivatar阵容中的成员将为玩家带来CR、XP与粉丝数的收益，当然这些收益也要取决于Drivatar所对应的玩家在其嘉年华赛事中的表现。因此，选择高等级且较为活跃的玩家作为Drivatar更为实用。雇佣Drivatar的方法十分简单，当玩家接到单挑对战的提示后，前往指定区域寻找对手并与其进行单挑，战胜后即可进行雇佣。不过玩家拥有的Drivatar栏位是有限的，达到上限后必须先解雇掉现有成员，才能雇佣新的Drivatar。

车辆

本作中的车辆数量再次创下了系列新高，玩家可以在游戏中获得跨越半个世纪来自各大厂牌的经典车辆。从复古的肌肉车到2016最新款的超跑，都有在游戏中展露身手的机会，适应澳洲野外地形的越野车辆也是一大特色。在游戏中，车辆的性能被数值化为车速、操控、加速、起跑以及刹车五个项目，每个项目的最高分为10分，玩家可以根据这些分数来判断车辆在各方面的优劣。此外，游戏中还给出了名为车辆性能指数（PI）的评级标准，PI指数越高的车辆评级也会越高。

除了普通的车辆外，玩家在游戏中还有机会获得Horizon特别版车辆，这些车辆往往是已有车型的特别设计版。而除了外形十分拉风外，这些车辆还会给玩家带来特别的加成，比如技术点、CR或XP双倍。不过特别版车辆的获得难度并不算低，玩家通常要通过WHEELSPIN抽奖的方式进行抽取，而如果玩家想要获得指定车辆的特别版的话，通过拍卖场高价购入往往是最快捷的选择。



评级与对应的性能指数上限	
评级	性能指数上限
D	500
C	600
B	700
A	800
S1	900
S2	999（达到999即为X级）

车展

在这里玩家可以利用手里的CR直接购买车辆，为了方便玩家寻找合适的车辆，系统提供了“HORIZON推荐”、“潮流”、以及“升级英雄”等特定主题的车辆筛选。当然，玩家也可以直接对自己想要购买的车辆进行搜索。值得一提的是，FORZATHON活动期间往往会举行对应主题车辆的限时特卖，而当玩家对嘉年华进行扩建时，也能遇到部分车辆的特卖，如果在特卖中发现了自己心仪的车辆的话，那可千万不要错过了。需要注意的是，玩家所购买的DLC车辆以及VIP包中附带的车辆也需要在此处进行下载。



车库

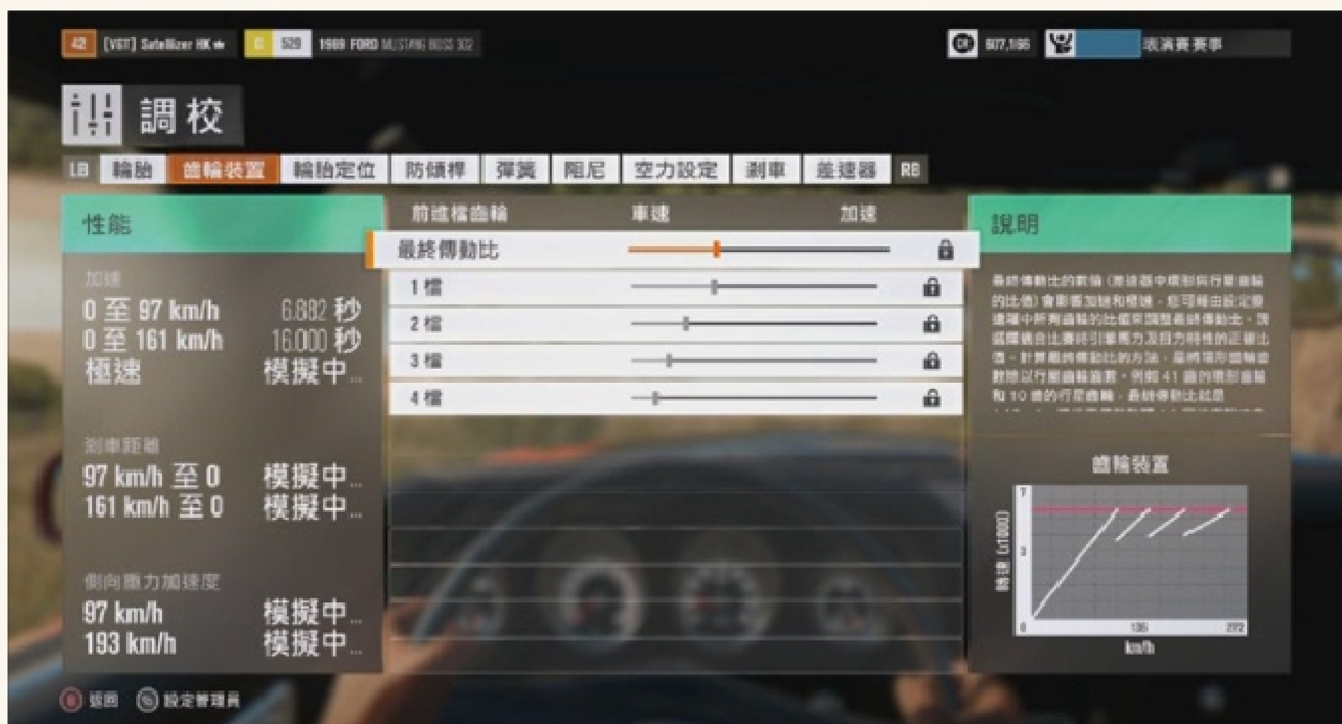
利用车库玩家可以对拥有的车辆进行查看，了解已拥有车辆的各项数据。本作提供了Forzavista功能，让玩家能够全方位地观察车辆的外部细节，包括车门引擎盖都可以自由开关，玩家甚至可以坐入车辆内部，仔细观察车辆的内部结构，没事还能按按喇叭。对车辆的升级与调校入口也在车库中，玩家可以在这里对自己的爱车进行改造，让它们发挥出极致性能。此外，车库还提供了牌照自定义、更改汽车喇叭以及改变车辆设计涂装等功能，让玩家对车辆进行充分的DIY。

◆升级套件

本作中加入了车辆改装系统，允许玩家对车辆套件进行升级。玩家可以根据自己的喜好以及需求，对车辆的引擎、底盘、传动系统、轮胎等方面进行改装升级，甚至可以直接进行引擎置换。升级套件系统可谓十分专业，类别划分也十分细致，玩家可以根据不同套件带来的数值与性能变化，来判断该升级是否符合需求。当然，如果玩家拥有足够的CR又不想花时间考虑的话，也可以直接套用游戏中的自动升级，提升车辆的整体性能，让赛车的PI指数接近极限。当然，如果玩家想要通过改造使得车辆变得稳定，适合过弯或强化甩尾的话，就要在改装升级上下一些功夫了。



◆调校



与系列其他作品一样，本作依然继承了专业的车辆调校系统。玩家可以对车辆的各个方面进行微调，使其达到令人满意的性能状态。不过对于非车辆发烧友的一般玩家而言，游戏的调校系统显得过于专业，在缺乏知识储备的情况下并不能很好地上手。此时玩家可以考虑进入社群菜单下的“调校设定”中，选取其他玩家所打造的建议调校方案，让车辆达到自己满意的性能。下面便对各个调校项目作简单的说明，希望能够给各位玩家带来帮助。

轮胎：轮胎项目下主要是对前后轮胎压进行调整，胎压越高车辆的加速度便越高，但抓地力会有影响，反之则可以提高抓地力，增加过弯的稳定性，但会影响到车辆的的加速与极速。前轮与后轮的胎压不可差距过大，否则可能会导致转向过度，建议在小范围内缓慢调节，可以适当降低一些1到2psi。

齿轮装置：主要是调节齿轮传动比，可以调节总传动比以及分别调节每个档位的传动比，往左侧车辆的急速越高，但加速能力会下降，往右侧调节车辆的加速能力会提升，但急速会下降。从实用度方面考虑的话，建议往加速方面调一些，并且保证从一档开始每个档位的游标向左递减，使右下角的图表中的直线下侧端点能够保持为一条抛物线。

轮胎定位：可以调节轮胎的外倾角与束角，负值可以增加转向时的抓地力，增加转向的响应能力，正值可能会让车辆不稳定，因此建议在负值逐步进行调整，具体可以根据驾驶情况而定。最后一项是前后倾角的角度，越高则转弯的稳定性越强，但转弯半径也会越大，一般需要保持在5.0以上，可以根据情况适当增加。

放倾杆：放倾杆用于防止车辆的一端过度倾斜，提高过弯的稳定性，需要根据车辆前后的重量比来进行调节，前端和后端根据重量的不同调节不同的软硬度，较重的一端调硬一些，较轻的一端调软一些，具体数值可以根据驾驶情况来再进行调整。

弹簧：调整弹簧硬度可以调整车辆的配重比，硬度越高的一侧车重也会越高，但太高便会让车辆丧失抓地力。前弹簧较软可以弥补转弯不足的情况，而前弹簧较硬则可以防止转弯过度，玩家可以根据车辆在转弯时的情况适当调整。

阻尼：调整阻尼可以改善车辆的操控性，分为压缩阻尼与回弹阻尼，增加阻尼硬度能够导致暂时的转向不足，而降低则可以增加转向过度，提高车辆的转向能力。调整时可以先调整回弹阻尼的硬度，然后将压缩阻尼的硬度调节至回弹阻尼的50%至75%之间。具体数值需要在驾驶过程中逐步调整。

空力设定：需要购买了空气动力相关的升级套件后才能进行调校，增加下压力可以改善车辆的操控性，但压力过大则会降低急速，并且加快轮胎的损耗速度。

刹车：刹车平衡会影响前后轮在刹车时被锁死的优先级，平衡向前可以增加刹车的稳定性，但可能导致转向不足；向后调整会增加专项能力，但会降低稳定性，需要尽量保证平衡在45%到55%的范围内。提高刹车压力可以提高刹车在短时间内产生的效果，但是会增加抱死的发生几率。

差速器：差速器用于控制左右两侧轮胎的转动速度差异，对于后驱车而言，提高后轮加速差速器可以加速差速器的锁定速度，使得两侧轮胎的转速差异减小，增加转向过度的情况，也可以维持车辆抓地力，想要实现漂移则必须尽可能提高加速差速器。对于前驱车和四驱车而言，降低前轮加速差速器，可以减少转向不足的情况，提高转向的响应速度。

拍卖场

拍卖场用于给玩家之间交易车辆，在这里玩家不仅可以参与竞拍其他玩家放入其中的稀有车辆，也可以将自己的闲置车辆公开竞拍赚取CR。当然，如果是非常稀有的车辆，最终的竞拍价格一定会非常高昂，而过于普通的车辆则缺乏吸引力。因此想要在拍卖场卖出一辆车，并非是一件特别容易的车。如果玩家想要快速解锁拍卖出五辆车的成就的话，建议开小号或者在好友的帮助下完成。

技术

技术是玩家展现自己独特车技的最好方式，本作的技术结算系统与前作类似，玩家在驾驶途中只要达成技术条件便能得到分数，此时如果玩家没有继续展现技术，并且没有遭遇严重的碰撞或事故的话，这些分数便会在一段时间后被计入技术点数进度条中，每当进度条被填满即可在获得一个技术点数，这些技术点数可以用于在技术商店中兑换额外加成。如果玩家在限制时间内继续施展技术的话，便会进入连续技术阶段，此时玩家获得的分数将会有倍率加成，这一倍率会随着施展技术的次数逐渐升高，直至达到上限。需要注意的是，如果玩家在技术分数加成中出现事故或使用倒转功能的话，未结算至进度条中的分数便会直接清零。和前作一样，本作的普通技术也分为“普通”、“杰出”、“惊人”、“终极”四个等级，不同等级对应了不同的技术水平，等级越高获得的分数也会越高。技术的实现方式与前作依然没有太大区别，下面会列出普通技术的名称以及实现方法供玩家参考。



技术列表

技术名称	实现方式
甩尾	在行驶时大幅度转向，令车身进行斜向或横向侧移，在甩尾中向车辆甩尾方向推方向键，可向相反方向连续甩尾，直至车身平衡
极速	在维持高时速160公里或以上的情况下行驶450公尺
降低风阻	在维持时速80公里或以上的情况下紧紧跟着比赛对手车后
超车	在比赛中超过其他对手
烧胎	在前驶或倒车时突然改为相反的行进方向，然后在车辆几乎处于静止时再改回原本的前进方向
空中飞车	令车子腾空，四个车轮全部离地
双轮	令车子进入侧面倾斜，只用两个车轮行驶的状态
手刹车甩尾	在车辆转弯时进行手刹车，令车身进行斜向或横向侧移，通常可以作为连续甩尾的起始操作
险象环生	在维持时速80公里或以上的情况下与非比赛车辆擦身而过
破坏	撞毁不会影响车速的小型物件，例如路牌和折扣标记
180度回转	行驶中大幅度转向，最终令汽车向着反方向行驶
J字回转	倒车中大幅度转向，在车头摆向原本倒车方向时踩下油门前驶

额外加成：当玩家获得了技术点数后，即可前往“完成度”菜单下的技术商店兑换额外加成。相比起前作，本作的额外加成内容丰富了不少，并且被分为了嘉年华主办人、技术以及立即奖励三大类。每一类别的技术都是一个四乘四的正方形技能盘，玩家需要从技能盘的最下层开始兑换，每当兑换一个加成后，其四周的加成兑换权才会解锁。每一块技能盘最上层中央的额外加成比较独特，均为一辆特殊车辆，需要20个技术点才能兑换。由于积攒技术点是一个漫长的过程，因此推荐处于开荒时期的玩家，优先解锁能够为玩家前期或中期带来帮助的立即奖励以及技术分类下的额外加成，以方便在中期快速升级以及积攒更多的特技点数。

WHEELSPIN



系列经典的转轮抽奖系统在本作中依然健在，玩家只要升级就能获得抽奖机会，每升一级就能抽一次奖。抽奖可以获得的内容为CR和车辆，如果玩家运气比较好的话，在初期即可通过抽奖抽到大量CR或评级指数较高的车辆。值得一提的是，如果玩家购买了VIP包的话，抽奖所获得的CR奖励将为双倍。此外，抽奖还有机会获得各种Horizon特别版车辆。由于抽奖与XP有关，建议玩家在前期通过收集XP看板的方式迅速升级以获得抽奖机会。

嘉年华

每当玩家到达一个嘉年华地点后，便可以开启周边地区的相应赛事。通过完成这些赛事，玩家可以获得CR、XP以及粉丝数，而随着粉丝数的提高，玩家便能获得嘉年华地点的扩建权，在升级嘉年华地点后，更多的赛事便会解锁。不断地扩建嘉年华地点并开启新的嘉年华举办地，便是玩家在单人模式中的主线。

嘉年华地点

嘉年华地点便是玩家的据点，在地图上以不同颜色带有“H”字样的圆圈表示。不同于前作，本作将嘉年华地点中的各种设施整合在一起。玩家只需要进入了嘉年华地点，即可在车展、车库以及拍卖场之间快捷地切换。游戏中共有BYRON湾、YARRA谷底、内陆地点以及冲浪者天堂这四个嘉年华地点。这些地点会随着玩家粉丝数的增加以及等级的提升逐一解锁，每一个嘉年华地点的解锁与升级，都会解开周边一系列赛事，赛事的颜色与对应嘉年华地点的颜色相同。嘉年华地点的扩建需要粉丝数，而当玩家通过比赛获得的粉丝数达到一定要求后，系统便会提示玩家前往对应的嘉年华地点扩建嘉年华，每个嘉年华可以扩建四次，即最高五级封顶。



展示赛

展示赛可以理解为游戏中的正式赛事，完成这些赛事能够快速推进嘉年华举办地的扩建以及游戏的推进，在地图上以嘉年华对应颜色的小圆圈表示。其中展示赛即对应每个赛点的单个赛事，每个赛点都拥有特定的赛道，因此也需要玩家选择指定车辆类型中的车辆参赛，例如越野赛道往往限定越野车参赛。展示赛的参赛车辆均为12台，而单人模式中玩家的对手均为其他玩家的Drivatar。由于本作拥有诸多越野赛道，因此赛道的划分并不算十分明确，但路段之间依然拥有检查点，玩家需要严格按照检查点指引的路线行驶，并通过每一个检查点，错过检查点的话将会重置比赛进度。当玩家完成比赛后，系统会根据玩家所处的排名给出奖励，获得第一名所能获得的奖励往往十分丰厚。

锦标赛

锦标赛往往由一系列赛道类型相似的赛点组成，并且要求玩家使用特定类别的车辆参赛。单场比赛的规则与展示赛类似，但是每场比赛结束后，玩家会根据排名获得积分，而锦标赛的最终排名，是根据参赛者所获得的总积分决定。此外，积分还会影响到参赛者的起跑排位。在游戏中，只有当玩家参加了锦标赛的第一场比赛，之后的比赛才会开启。如果玩家完成锦标赛且取得总排名第一的话，将能够获得特别丰厚的奖励，因此推荐大家优先完成。

表演赛

表演赛是一类特殊的比赛，玩家的对手将不再是其他玩家的Drivatar，甚至不是常规意义上的车辆，而是飞机、火车等其他类型的交通工具，在地图上以对手交通工具的图标表示。游戏中表演赛的数量并不算多，但每场都很惊艳，也算是系列的一大特色。由于表演赛所使用的车辆固定，而且玩家只需要在规定时间内跑完全程就能获胜，因此只要多跑几次熟悉赛道即可轻松取得胜利，难度并不算高。



漫游模式

既然主打开放世界，那么游戏的大地图自然不会让玩家无事可做。当玩家在地图上漫游时，将能够发现数量繁多的公开特技赛、挑战以及收集要素，部分赛事需要玩家的游戏完成度到达一定程度后才会解锁。下面便介绍漫游模式下的核心元素，以供各位玩家参考。

ANNA

ANNA是本作新增的智能导航系统，在默认键位下可以用方向键下打开。打开ANNA后，玩家可以通过方向键上下调整选项，然后按方向键右确定。ANNA可以为玩家快速设定到达想要进行的游戏目标的路线，也可以快速启动线上游戏的匹配。当玩家在漫游模式中不知道该做什么时，也可以调出ANNA来快速获得附近的可玩项目，可谓十分方便。

广播

广播是玩家驾驶旅程中的重要伴侣，游戏中共有涵盖不同音乐类型的八个广播电台，玩家需要通过开启新的嘉年华来解锁，每开启一个嘉年华便可解开两个电台。电台除了可以播放音乐为玩家的驾驶之旅助兴外，有时还会播放特殊的技术音乐，在播放技术音乐期间，玩家通过技术获得的分数将会有额外的两倍加成。此外，当玩家在技术商店中解锁“开放点歌”后，还能直接点播技术歌曲，不得不说是刷技术点的利器。



无人机模式

无人机模式是本作新增的模式，需要在技术商店中用技术点解锁，解锁后即可在菜单首页进入。在无人机模式中玩家可以利用主视角环游整个地图，不仅可以从另一个视角欣赏游戏中的澳洲风光，还可以帮助玩家寻找隐藏的XP看板以及折扣看板。当玩家发现漏掉了一些收集或者到达收集地点未找到目标时，不妨进入无人机模式查找一番。

公开特技赛

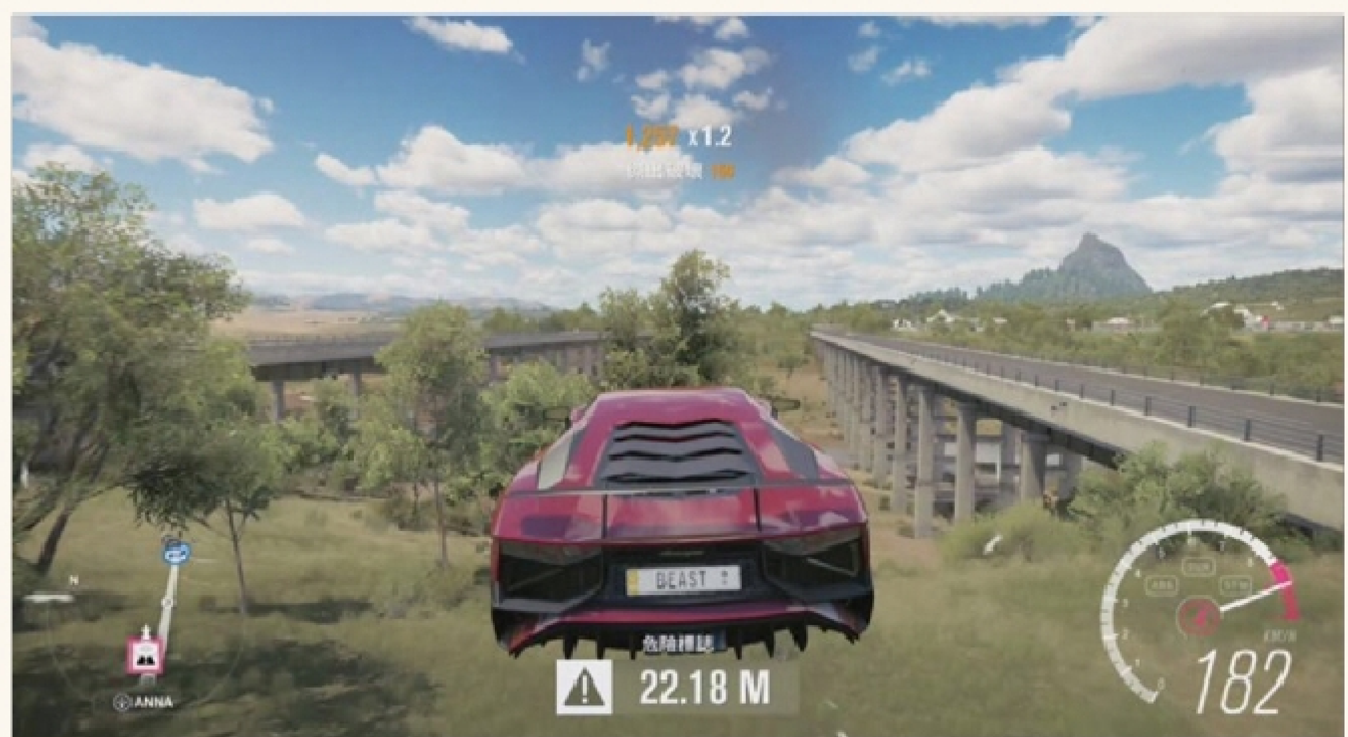
公开特技赛是散布在地图各种的挑战点，这些比赛的类型十分丰富，包括了测速、甩尾、空中飞车等，在地图上以对应嘉年华颜色的正方形表示。这些挑战并没有过长的赛道，玩家路过即可顺便完成，并且也能获得丰厚的奖励。特技公开赛的解锁与玩家的嘉年华扩建进度有关，并且在完成后也能够获得粉丝数奖励。不同于其他赛事，公开特级赛用于星级对玩家的表现进行评价，最低为一星，最高为三星，玩家所能获得的奖励也与评价有关。当玩家达成第一次评价后，即可看到达到下一评价所需要的指标。下面便给出每种公开特级赛的说明，帮助玩家快速上手。

测速照相：即通过道路摄像头测定车辆在通过时的瞬时速度，通常会出现在较长的路段上。玩家需要根据道路类型选择合适的车辆，并且选择一个距离测速点较远的地点起步，保持在不发生事故的状态以较高的速度通过，往往即可获得三星评价。

测速区间：测速区间通常是一个指定路段，玩家需要保持正常行驶的状态完成从起点至终点的行驶，之后系统根据玩家的平均速度给出评价。建议在进入路段前便进行加速，以保证在进入路段后就拥有较高的起始速度。

甩尾区域赛：甩尾区域赛往往是拥有多个弯道的路段，玩家需要在保持一定速度的基础上，在路段中完成多次连续且不失误的甩尾，这样才能获得高评价。建议玩家选择一辆适合甩尾的车辆，并且先多加练习。在过弯时通常利用手刹车甩尾起步，之后在通过推动摇杆让车子通过连续甩尾稳定车身，一般保证路段中的每个弯道都实现甩尾即可获得该路段的三星评价。

危险标志：危险标志通常是一些高台以及悬崖峭壁，玩家需要驾驶车辆高速从高台飞出，最后安全降落到地势较低的地面上。想要获得高评价，不仅速度是关键，玩家在车辆飞出高台时，还要用摇杆及时调整车身方向，这样才能尽可能远地安全着陆。



极限任务

嘉年华的解锁与扩建会解锁地图各处的极限任务，这些任务以对应嘉年华颜色的六边形图标表示。极限任务只能用指定车辆参加，任务内容通常为在限制时间内到达目标地点或是完成指定数量的技术。限时赛道并不会设置检查点，玩家可以根据情况抄近道，因此难度并不会太高。而部分技术相关的任务需要考验玩家对于技术的熟练度，部分任务还需要利用到周边的特殊地形，通常需要多加练习才能通过。

单挑比赛



玩家在漫游的过程中会在道路上遭遇其他玩家的 Drivatar，在接近对手时，玩家可以看到对手的挑战难易度，此时按下 X 键即可进入单挑比赛。单挑比赛通常是没有检查点的短途赛程，玩家可以利用各种抄近道手段来比对手优先到达目的地。获得单挑比赛的胜利能够获得 XP 与 CR 奖励，但算不上丰厚，并且无法获得粉丝数提升。不过当系统提示发现特殊的单挑对手时，前往并将其战胜便能将其雇佣至玩家自己的 Drivatar 阵容之中。

街头竞赛

需要通过不断赢得单挑比赛才能解锁的赛事，玩家需要与其他 11 名 Drivatar 一同参加街头比赛。比赛的赛道依然会设置检查点，但是玩家可以自由选择参赛车辆，而且赛道上不仅会有参加比赛的车辆，还会有正常行驶的路人车，玩家需要注意避让。赢得街头竞赛能够获得 XP 与 CR 奖励，但并不会增加粉丝数，是完全独立于嘉年华的赛事。

午夜对战

午夜对战需要赢得规定数量的街头竞赛后才会解锁，玩家需要与驾驶指定车辆的电脑进行街头单挑赛。比赛依然是拥有检查点的赛道，但是对手只有一辆车。比较特殊的是，在午夜对战中取得胜利后，玩家不仅能够获得 XP 与 CR 奖励，还能直接获得对手在比赛中使用的车辆。

收集品

除了比赛外，游戏中还有各类繁多的收集品等待玩家发掘，这些收集品不仅和成就相关，不少还能带给玩家额外的奖励。玩家可以在完成度菜单中资料一项的探索页面查看各大收集品的获得情况。下面便给出各种收集的简要说明，以供各位玩家参考。

车房宝物

在本作中，玩家除了可以通过抽奖、购买的方式获得车辆外，还能在地图上收集到一些年代久远的特殊车辆，这些车辆便是车房宝物。车房宝物的收集过程并不简单，首先玩家必须获得车房宝物的相关情报，之后地图上就会出现用紫色标注的圆形区域，而目标车辆便藏在这一区域的某一建筑中。当然，车房宝物的具体位置是不会被标出的，玩家需要在规定范围内自行寻找。直接开车瞎逛游自然难以找到，此时就需要利用地图雷达，找到范围中的一些白点，这些便是建筑物，之后依次前往排查就能找到目标。找到车房宝物后，这辆车便会归入玩家麾下，玩家可以直接在车库中进行换乘。



奖励看板

分散在地图各处的奖励看板依然是最为重要的收集品，奖励看板分为 XP 看板和快速移动看板，XP 看板在地图上的标志带有“XP”字样，而折扣看板则带有闪电符号。玩家只要在发现这些看板后将它们撞碎，即可立即获得对应的奖励，这些看板共有 150 块。XP 看板在撞碎后能够立刻获得 XP 奖励，分别有 1000、5000 以及 20000 三种，对于想要在前期快速升级的玩家来说，优先寻找 XP 看板是不错的选择。快速移动看板共有 50 块，主要用于减免快速移动时所需消费的 CR，当玩家撞碎所有的快速移动看板后，即可免费进行到指定嘉年华地点的快速移动。



漂亮景点

在本作中，散落在地图中的地标式美景也成为了一项收集要素，在地图上以紫色的正方形图标表示。游戏中可收集的景点共有 13 个，到达景点附近玩家就能在地图上获得景点的具体位置，观察完后就算发现了一处。由于景点往往会出现在道路沿边，推荐玩家在进行全道路探索的过程中顺便进行收集。

在线游戏

除了单机部分，游戏还拥有非常丰富的在线游戏内容让玩家进行体验。线上模式依然拥有冒险模式、漫游模式以及合作模式，冒险模式下玩家将需要与其他玩家比拼技术，与普通的竞速赛事不同，玩家需要在限制路程内施展连续技术来赚取 XP，而最终排名也有玩家所获得 XP 的多少来决定。

线上漫游模式则与单人漫游模式比较类似，但玩家可以与其他玩家或好友组成车队，参加一系列地图上的比赛以及任务，并且赚取丰厚的奖励。除了单人模式下拥有的赛事外，漫游模式中还拥有感染模式、国王模式以及夺旗等独有赛事。其中感染模式中有一位玩家扮演感染者，其余玩家需要躲避感染者的冲撞，而被感染的玩家则可以作为新的感染者去感染未被感染的玩家，保持未感染以及感染其他玩家都能获得分数，最后得分最高者获胜。而在国王模式中，玩家需要想办法从其他玩家手中夺取王冠，在时间结束时保有王冠的玩家将取得优胜。夺旗模式需要玩家在比赛开始后开车抢旗，之后将旗帜运送到指定位置得分，不过此时只要被其他玩家碰撞到的话，旗帜就会被夺走，最后得分最高者可以取得胜利。

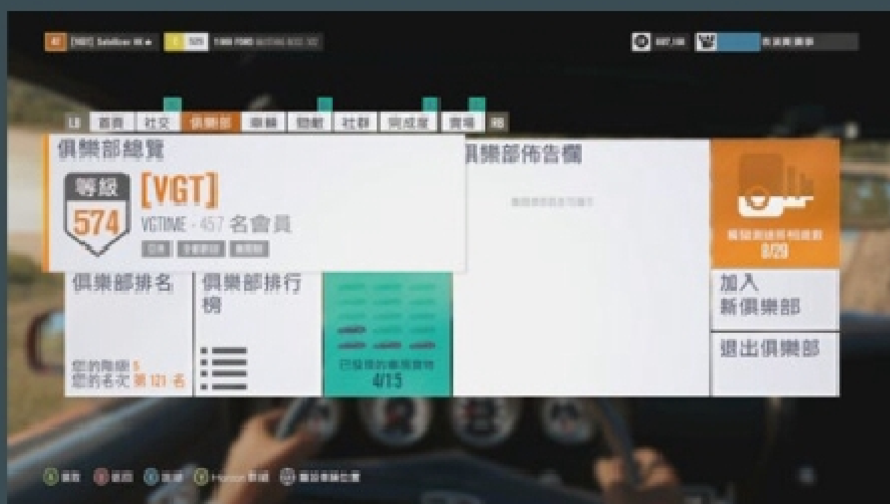
劲敌

游戏中所有种类的赛事都会有劲敌赛，玩家可以在劲敌菜单下选择想要进行的劲敌赛。劲敌赛的对手由玩家选择，可以选择一些排行榜上成绩优于自己的玩家进行挑战。劲敌战中只会出现玩家车辆与劲敌车辆的幽灵，此时玩家与幽灵车是不会发生碰撞的，可以尝试研究幽灵车的驾驶轨迹并设法将其击败。赢得劲敌战后，玩家将会获得更高的排名，并且获得 CR 与 XP 奖励。而当

玩家的成绩被超越时，可以在“我的劲敌”选项中快速找到该对手并进行挑战。

需要注意的是，如果玩家在劲敌战的某一圈中过多碰撞并使用倒转功能的话，该圈便会被判定为不干净利落圈，而在与劲敌进行比较时，相同成绩下干净利落圈数较多的玩家排名会靠前，因此尽可能避免发生事故也是十分重要的。

俱乐部



俱乐部的功能与前作差别不大，玩家首先要选择加入一个自己心仪的线上俱乐部，加入俱乐部后玩家将会有机会获得俱乐部的 XP 与 CR 加成，同时玩家所赚取的 XP 也会提升自己俱乐部的排名。在玩家所处的俱乐部内部，玩家的阶级也根据玩家所做的贡献决定，累计贡献越高，玩家所能获得的阶级也就越高。而阶级得到提升后，能够获取的来自俱乐部的奖励也就越丰厚。

车友会

车友会位于世界地图上的“p”标志处，属于线上设施。本作的车友会选地是一个飞机场，在这里玩家可以将自己的爱车进行展出，也可以观摩其他玩家的车辆，并且获得车辆设计以及调校的方案，以便套用在自己的车辆上。此外，在车友会的飞机场还能进行直线加速赛，比较不同的是，在这里性能越低的车辆可以获得提前起跑的机会，C 级车辆能够比 S2 级车辆提前起跑数秒。而提前起跑往往能带来较大的优势，帮助玩家战胜高性能车辆，并且获得丰厚的奖励，这也是快速提升等级的高效率方法之一。



成就相关

综述

本作的成就设计并不算难，所有成就都没有难度要求，玩家可以在低难度以及驾驶辅助系统的帮助下轻松达成。比较耗时间的成就除了收集以外，还有全额外加成以及等级相关的成就，这需要玩家不断游戏来积攒。当然，本作的在线模式拥有丰富的游戏内容，这些成就也往往能够在玩家在线游戏的积累过程中慢慢完成。

成就列表

成就名称	点数	解锁条件
欢迎来到您的 Horizon	10	已举办壮观的表演赛来庆祝Horizon嘉年华地点开幕
您说了算	10	已首次扩建您的Horizon嘉年华
跻身一流	10	已用 Horizon 嘉年华主办人身分赢得第一场展示赛事
专注目标	10	已在危险标志获得 3 星评价
“你算什么… 喔，当我没说”	10	已在漂移区域赛获得3星评价
您录用了！	10	已雇用一名Drivatar加入您的Drivatar阵容
您被开除了！	20	已填满您的Drivatar阵容，并开除一名Drivatar以清出让另一名加入的空间
车手天堂	20	已在冲浪者天堂举办嘉年华
购车新手	10	已参观车展并购买您的第一辆车
第一名	10	已赢得第一场锦标赛
驰骋今夜	10	已赢得第一场街头竞赛
设计师	10	已规划并完成一场展示赛事的蓝图
玩乐高手	10	已完成另一名玩家的展示赛事的蓝图
我就收下了	10	已赢得您的第一场午夜对战
内陆捞针	10	已找到您的第一个车房宝物
宝物猎人	20	已复原所有车房宝物
下战帖	10	已建立并完成您的第一个极限任务蓝图
社群破坏者	20	已进行10个其他玩家建立的极限任务蓝图
飞车配名曲	10	已为您的嘉年华签下4个广播电台
咆哮山谷	20	已在 Yarra 谷地举办嘉年华
野地谋生	20	已在内陆地点举办嘉年华
达成极限	20	已完全升级一个嘉年华地点
需要建造更多水晶塔	20	已进行 10 次嘉年华升级
霸气经营	20	已完全升级所有嘉年华地点
史上最强 Horizon	50	已完成最终表演赛
望尘莫及	10	已完成10场车队比赛
大车队	10	车队行驶已达100英里
此生无憾	20	已完成所有 Horizon 极限任务挑战
极限一角	10	已完成 5 个极限任务挑战
这些都是谁藏的?	20	已将 150 个奖励广告牌全部撞破
澳洲如我家	20	已驶过澳洲每一条路
这是我的歌	10	已参与 5 次技术歌曲
职业优惠	10	已从技术商店取得一辆车
我全包了	25	已完成技术商店所有页面 (暂时性额外加成除外)
五星级卖主 (A+++++)	10	已在拍卖场卖出5辆车
拍卖场掏车热	10	已在拍卖场赢得一辆车，并将车辆加入车库
欢迎来到 Horizon 在线游戏	10	已在冒险模式与漫游模式共完成5场在线赛事
在线冒险家	30	已在冒险模式与漫游模式共完成25场在线赛事
与友同乐	10	已在合作剧情模式中完成一场赛事
一路相伴	20	已在合作剧情模式中完成10场赛事
Forza 摄影师	20	已为Horizon宣传活动拍下300辆车的相片
主场优势！	10	已建立并完成一场只允许澳洲车款参赛的锦标赛
一掷千金	10	已为一辆车花费100万CR
Regal 飞天英姿	10	已驾驶Reliant Supervan在机场危险标志飞跃300英尺
加速人生	10	已用每一种性能等级的车款在飞机场各完成一场直线加速赛
光辉夺目	20	已获得您的第一辆Horizon特别版车辆
保持连系	10	已从暂停选单进入Forza Hub
小魔王	10	已达到等级 20
大魔王	25	已达到等级 150
这就是 FORZA！	20	已建立并完成一场含有10场赛事，且全长超过100英里的锦标赛
耐力赛英雄	20	已建立一场有25圈，且全天不断的展示赛事，并以高手Drivatar为对手完成赛事
展示赛事专家	20	已在游戏中每一条比赛路线各完成一场展示赛事
Horizon 硬派	30	已在游戏中每一条比赛路线为起点各完成一场锦标赛
艺术总监	10	已建立涂装、设定调校，并开始您的Horizon宣传活动职业生涯
剧透注意	10	已安装来自Rocket Bunny与Liberty Walk的零件
街头赛车冠军	50	已赢得所有街头竞赛与午夜对战
明星之恋	10	已在 50 种不同的公开特技赛获得至少1星评价
宣传巨星	20	已在所有公开特技赛获得 3 星评价
肥龙摆尾	10	已驾驶车重至少 2,500 公斤的车辆在漂移区域赛赢 3 星评价
背包客	20	已发现游戏中所有美丽景点
Forza 优先	20	已驾驶Lamborghini Centenario赢得一场比赛
聪明女孩！	10	已驾驶2017 Ford Raptor 在5 种不同的公开特技赛赢得3星评价
有心插柳	10	已驾驶任何沙滩车施展桶滚式翻转
小兵立大功	10	已驾驶C级车辆在公开特技赛赢得3星评价



FIFA 17



FIFA 17	EA	体育
多机种	FIFA 17	中文版
	2016年9月27日 / 本地1~4人、在线2~22人	对应年龄：6岁以上
	售价PS3/PS4：449港币、XOne/X360：429港币	

攻略透解 GUIDE THROUGH

进入新世代之后，原本以为去年的《FIFA 16》已经为系列近几年的表现奠定了标准，可万万没想到在前作已经做出如此巨大的进化之后，今年的《FIFA 17》还能为玩家带来如此大刀阔斧地改革，且不论最终效果如何，单是这份认真的态度就值得赞许。可能是因为连续几作对于防线的增强，今年的《FIFA 17》手感上明显更加趋向于进攻，AI得到了优化，加上背身系统更加真实还原，进球变得容易了许多。而且对于进攻方而言，最为重要的是今年我们要面对的门将，再也不是那个坐镇禁区的大魔王了。

文 简子君　美编 心の永恒

操作列表

基础进攻

PS4	XOne	作用
左摇杆	左摇杆	球员移动
右摇杆	右摇杆	技巧动作
×键	A键	短传/头槌/操作取消
□键	X键	高传球/横传球/头槌
△键	Y键	穿越传球
○键	B键	射门/凌空抽射/头槌
L1键	LB键	无触球小假动作（带球时）/高空控制
R1键	RB键	精准控制
L2键	LT键	保护足球
R2键	RT键	加速

进阶进攻

PS4	XOne	作用
L1键+△键	LB键+Y键	高空穿越传球
R1键+□键	RB键+X键	弹地传球
□键×2	X键×2	低横传
□键×3	X键×3	滚地横传
L1键+□键	LB键+X键	斜角横传
L2键+×键	LT键+A键	花式传球
R1键+×键	RB键+A键	正脚背滚地传球
L2键+○键	LT键+B键	花式射门
L1键+○键	LB键+B键	高吊射门
R1键+○键	RB键+B键	精准射门
按下○键后按×键+方向	按下B键后按A键+方向	假射门
按下□键后按×键+方向	按下X键后按A键+方向	假传球
L2键+R2键	LT键+RT键	取消

防守

PS4	XOne	作用
右摇杆	右摇杆	手动切换球员
L1键	LB键	变更光标球员
○键	B键	拦截/推拉防守/解围（禁区内）
□键	X键	滑铲/下铲后为快速起身
长按L2键	长按LT键	长按牵制
长按×键	长按A键	包抄
长按R1键	长按RB键	队友包抄
L2键+R2键	LT键+RT键	长按为跑动牵制
长按○键	长按B键	身体接触防守
×键	A键	假拦截

※本攻略所有操作内容均以PS4版本为基础，多版本游戏除触控板操作有所不同外，玩家只需自行对照手柄按键即可。



实用进攻技巧

正脚背传球

今年的游戏中，进攻的重要性得以提升，游戏基本摆脱了前作防守为先的温吞节奏，这些变化会在下文提到防守的部分时重点讲解。关于进攻，在各路玩家总结出游戏中最有效率的技术动作之前，我们只能先延续使用前作中比较强力的动作作为过渡。首先就基础动作来讲，前作中新添加的R1+×键的正脚背滚地传球动作依旧是一项十分好用的技能。它的优点在于出脚快、精度高，缺点是接球后不易控制，容易出现力度过大传过头的情况。在进攻时可以代替滚地横传球或者直塞使用，尤其相比于直塞传球时，因为需要考虑AI的走位，游戏中的直塞传球有时会出现一些自动修正，力度控制不好的前提下有可能出现失误，也可能会因为AI队友切入路线的改变而导致一些直塞无法实现，这时就可以用这个操作来替代一下。而在代替滚地横传球时，这个动作则主要起到出其不意的效果，在适合的机会后下这种传球方式会比普通横传更为有效。

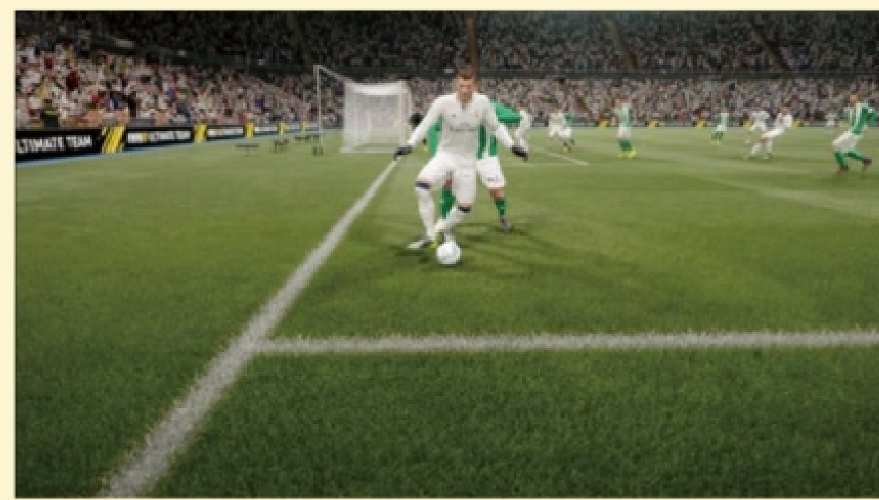
最后特别说明一下，在正脚背快传的基础上，本作这次又新增了R1+△键的精准穿越传球，这个操作具体实用性如何还没有权威的说法，不过大家可以多做尝试，毕竟依照游戏制作的习惯，但凡新加入的操作即使不算太好用，总之也不会太废就是了。而除了精准穿越传球，R1+□键的弹地传球也是一个不错的传球动作，力道控制合适的话，可以更加便于使出凌空抽射或者本作新增的向下头球等强力射门动作。



背身护球

另外一个好用的技巧是按下L2键的背身护球，只要球员的身体条件足够出色，甚至都不需要有很高的盘带能力就可以通过背身操作应对许多状况下的防守。使用时多熟悉一些护球状态下可以衔接的技术动作，利用身体作为掩护找到机会一个转身就可以轻松过掉对手。如果遭遇围堵的话，背身也可以让我们更好地找到路线从防守的缺口中逃出；同样情况下，如果已经被围堵到无法自己突围的话，也可以通过护球之后的微调身位来创造更好的传球时机。

对于新手玩家而言，如果不能很好地适应第一脚触球的控球操作，也可以用背身护球作为一个替代来防止上抢的防守球员迎面将球断走。进入禁区之后，这个动作也同样实用无比，对于不熟悉技术动作创造起脚空间的玩家而言，进入护球状态可以挤出一个空间，而且这个状态下防守球员下脚抢断的话也十分容易骗到犯规。当然这个动作也不是万试万灵，玩家切换到护球状态时，如果防守球员已经抢到侧面位置，那就基本意味着已经被对手成功抢断了。



动作取消

动作取消这一次整体上没有前作强力，不过出于游戏防守判定的改变，还是具有一定的实用价值。在本作中因为玩家直接控制球员上抢的成功率有所下降，玩家在进攻中真正要面对的其实很多时候都是由AI来控制的球员，而动作取消这个颇有些“自欺欺人”的动作则正好可以扰乱AI的判断。就个人感觉，因为网络延迟和对手防守情绪的问题，如果是玩家亲自盯防的话，这个动作经常会遭到无视，时机不好的话反而会延误进攻机会；另外，如果AI球员是径直跑过来的话也同样不推荐使用此动作。



对于按下×键的这个动作取消，适用于传球和射门等多项操作之后，而且使用之后球员会自动面向球门方向，方便我们直接进行下一步进攻。在面向球门的同时，此动作还有一个特点是可以无缝衔接进行任意后续动作，如此一来则更增添了其实用性。延展开来之后，玩家在背身护球的状态下也可以使出这个动作，此时我们只要向需要的方向推下左摇杆，就可以实现一个使用背身姿态的过人动作。

横向盘带

依旧是根据目前防守铲抢动作弱化的原因，本作的技巧动作中横向盘带的实用性大大提升，通过向左右两个方向长推右摇杆来执行的这个最简单的技巧动作，可以晃过许多直接冲上前来的防守球员。除了操作简单外，这个动作的另外一个好处是它仅仅是一个二星的技巧动作，也就是说基本上是个球员就可以做得出来。玩家在UT等模式中如果还没有凑齐一套强力阵容的话，大部分铜卡球员都可以靠这一招来混到口饭吃。最后，在使用这个动作时除了可以躲过防守外，用来调整控球姿势也是一种重要的用途。例如向左右方向横向盘带一次之后，玩家接下来无论是传球还是射门，都会以盘带之后的方向的那只脚来进行动作，也就是用来调整惯用脚使用。



总结



正如之前所说，因为相比前作《FIFA 17》出现了不少变化，所以真正最实用的技巧还有待研究。而对于新手玩家而言，足球游戏因为需要对细节有着更多掌控，所以上手难度会高于大多数体育游戏，这时玩家就必须要去了解足有游戏的核心思路来帮助我们尽快适应游戏。首先，玩家在做出技巧动作时的目的大概分为两种，一种是要欺骗AI的判断，做出一些类似半身假动作或者动作取消一类的操作，这些动作可以很好地迷惑AI的判断，但是对线上玩家而言效果会差上一些。另外一种情况则是通过黏脚的技巧动作来从根本上过掉防守，其中横向盘带或者背身后的转身动作都属于此范畴之内。

而根据这两种情况的区分，玩家在游戏时也就有了很多需要注意的地方。比如，如果是希望干扰

Tips 控制AI包抄时他们不会主动下脚断球，但如果带球球员选择贸然加速突破的话则很容易丢球。

AI的判断，那么我们做动作时就势必要尽可能远离防守球员，这样一方面可以让我们在动作后有更大的空间来选择下一步行动，同时也是为了防止一个假动作还没有做完球就被断走的尴尬情况发生。而在另外一种情况下，则恰恰要和第一种情况相反，想要直接过掉防守的话，则要尽量等到一个合适的距离之后再做行动。根据当时使用技巧动作的不同，玩家许多在实战中积累经验。例如横向盘带可以在对手距离我们一两米的距离时使用，加速后利用他们转身的时间差来创造进攻机会；而如果是背转身的话，则要等到防守球员贴上来之后再做行动，不然的话一个转身就会和防守球员撞个满怀。



防守技巧

本作中防守的节奏更加重视效率，前作中作为尝试性质新增的铲抢后快速起身动作在本作取消，这就在透露一个信号，新作中制作方有意弱化铲抢的存在感。经过一段时间的游戏后，不少玩家都反映本作目前版本的铲抢判定十分诡异，许多在前作中能够轻松实现的铲抢在本作中却经常失败，而且一旦动作落空，防守球员就会陷入一个巨大的硬直，直接导致防守失败。所以在本作中L2键的牵制防守变得更加重要，在实际操作时系列常用的紧逼法则也依旧成立。即按下R1键呼叫队友包抄，在尾追对方带球球员的同时，手动切换到对手最有可能的传球线路并伺机断球。防守中如果对手已经深入腹地需要我们不得不去手动断球时，也要记得不到万不得已千万不要下脚，而是封堵对手射门路线，用后卫加门将的组合化解对手进攻，以此来避免防守失位后令对手获得单独面对门将的机会。铲抢在本作中的另外一个负面效果是抢断后，皮球在大多数情况会失去控制直接被触碰到后方很远的位置，如此一来很有可能会出现断球成功却拿不到球权的尴尬局面，更有甚者造成间接助攻也不是没有可能，所以防守时一定要慎用铲抢按键。



因为铲抢的成功率有所下降，亲自防守时如何出色的盯防变得更有难度，操作时无法有效判断Y轴纵深的玩家记得多多使用 × 键的主动包抄来修正防守位置，之后即可通过L2键的牵制来对对手进行封堵。尽管这个方法听上去十分窝囊，但在实际游戏中其实反而会令大部分对手感到非常难受，因为在铲抢被弱化的同时，本作中其实技巧动作的实用性也大幅降低，别看直接铲抢的成功率下降了，但是如果进攻球员盲目使用技巧动作，防守方就会获得优势铲抢几率会瞬间提高。另外使用L2键进行防守时，在球员互相接触时会主动产生身体碰撞，而本作又恰好对于身体接触的吹罚较为宽松，所以也可以提升防守效率。总结起来讲，防守还是要以围堵为主，以迫使对手犯错为前提，尽量通过身体接触而不是铲抢来断球。



最后，说一下防守反击的小技巧，对于许多新手玩家来讲，有时候后场防守成功，锋线上却总是打不开局面。这种情况大部分是因为推进选择上出现了问题，对于新手玩家而言常常会陷入过度依赖一脚直塞传球直接形成单刀机会的误区，而实际上在中场获得皮球后，通常对方防线上至多只有五到六名球员回防，而我们至少也存在三名或以上的球员在同时参与进攻，此时玩家只要围绕这几名队友进行小范围的传球配合就可以轻松突破防守。如果实在没有合适的推击机会，可以尝试传球给边路球员吸引防守，等队友跑出好的空位后再继续向前传递。



关于射门

同样是防守与进攻比重的改变，今年守门员不再像去年一样强势，虽然像诺伊尔和切赫这种存在依旧极为难缠，不过相对而言一些二线门将的能力削弱了许多。游戏中门将对于远角的保护能力也下降了不少，无论是向着远角的爆射，还是轻巧的低平射门都很容易成功。而与之相反，在本作中如果选择R1+○键的精准射门，则偶尔会出现非受迫性的射门偏差，即力度和起脚空间都合适的情况下，球员“强行”射门不进的情况有所提升。所以本作在射门时首先要观察守门员的站位，继而找出远角的所在再予以施射。如果面前有球员防守的话，可以通过射门取消的动作晃出空间推射；中远距离方面需要用到精准射门时，除非球在射门能力极强的球员脚下，不然不推荐使用。





定位球

本作对于定位球的操作进行了极大的改革，执行定位球时玩家需要根据游戏全新添加的一个辅助标记作为参考来判断皮球的落点。禁区附近的背后视角执行情况也进行了改动，玩家可以更多的对球员执行位置进行调整，整体来讲还是需要玩家多多练习。

任意球

PS4	XOne	作用
○键	B键	弧线射门
L1键+○键	LB键+B键	正脚背射门
L2键	LT键	调用第二名任意球手
L2键+○键	LT键+B键	第二任意球手射门
L2键+×键	LT键+A键	第二任意球手轻传
L2键+□键	LT键+X键	第二任意球手挑传
L2键+○键然后×键	LT键+B键然后A键	第二任意球手跑过足球
R1键	RT键	第三名任意球手控制
右摇杆	右摇杆	调整开始位置

※ 按下R1后第三任意球手的操作与第二任意球手控制方式相同。

今年的任意球执行难度相比去年更高，而且可以选择施射的距离也比前作近了不少，大概25米开外就很难直接射门了。瞄准时，由于没有任何游戏内的辅助可以参照，我们只能根据球场上的标志进行辅助瞄准。例如在大禁区的左右两侧位置时，可以根据球门后面的柱子进行参照；而在球门正面时，则可以选择球门柱或者人墙来作为参照，总之只要根据执行任意球的球员射球的弧度进行一些预判，就可以很好地完成瞄准了。技巧方面，今年挡在我们任意球路线上的对手变成了对方的人墙，只要射门能越过人墙直指球门远角，门将几乎没有完成扑救的可能。在此基础下，玩家要做的就是通过多人任意球假动作配合，调整起脚时的站位等操作来迷惑人墙的判断。最后，如果实在对于任意球直接打门没有信心的话，可以尝试指挥第二任意球手假射门后切入，此时执行任意球的球员只要按下直塞键，就可以将球送到队友脚下创造一次不错的打门机会。



Tips 游戏中的L2/LT按键并不等同于减速，很多时候R2/RT这个按键是可以与之共存的。

点球

PS4	XOne	作用
○键	B键	射门/多次按下为顿步射门
L2键	LT键	顿步
R2键	RT键	冲刺
R1键+○键	RB键+B键	精准射门
L1键+○键	LB键+B键	高吊射门
左摇杆	左摇杆	助跑动作
右摇杆	右摇杆	调整开始位置



点球方面今年的改动也比较大，具体操作变为先推左摇杆开始助跑，之后再蓄力并实时进行射门瞄准，在训练模式中玩家可以在开启辅助瞄准的环境下进行适应。力度方面今年依旧和前作相同，瞄准球门上方需要两格到两格半左右的力度，贴地球则根据施射的需要在一格力度以内进行调整即可。值得一提的是由于蓄力后玩家对于施射的方向可以随时改变，所以今年的点球从实际操作上对于射门一方更加有利一些，不过在瞄准时记得不要盲目追求刁钻的角度而射失点球。

足球征程

作为今年《FIFA 17》重点宣传的内容之一，但从剧本打磨和情节设计来看，这个叫做"足球征程"的剧情模式还是相当用心的。在正式开始此模式之前，玩家需要先选择自己所喜爱的球会。这个选择界面中，英超联赛所有的俱乐部都会被列出，下方的信息栏还能详细说明这支球队的名称、所在地、主教练、队史冠军数量、成立年份等信息，我们甚至还能通过右上角的小贴士查看球队的外号以及其由来，可以说在足球文化这方面仅就这个开场而言，《FIFA 17》就已经拿出了自己的态度。另外，虽然在宣传片中一直是以曼联为主队，但是实际上玩家可以选择英超的任意球队开始生涯，而我们选择的球队也会以各种各样的方式出现在游戏的细节之中。



个性

在模式过程中，主角亚历克斯时常会面对一些答题选项，而根据他做出的回答类型的不同，这些选择被分为三类：冷酷、一般、火爆。根据回应方式的不同，亚历克斯的性格会对其他关联角色的对话等内容产生影响，同时当我们查看球员信息时对亚历克斯的个性标注也会有所不同。做出回应时，玩家只需要根据提示控制左摇杆到对应的选项并按下按键即可。当游戏进行到中段之后，个性的倾向还会开始（赛后采访部分）影响亚历克斯的球迷数量以及教练对他的信赖程度，越加火爆的发言可以获得越多的粉丝支持，但是相反教练更喜欢冷静的球员，一些适当的场合下巧妙地进行一般回复则可以让两方都增加好感。



选择位置

在进行到学院选拔赛阶段时，领队会让玩家选择自己的位置，在游戏中我们只能选择进攻型位置。根据前锋、中场、左右边锋的区别，亚历克斯的能力值也会出现一些变化。玩家选择时要尽量根据自己的打法特长进行取舍。不过如果只是单纯想刷取数据的话，攻击型中场会是个不错的选择，我们可以通过传球和射门等行动来影响比赛，而且不用担心接传球时跑位失误出现越位的情况。值得一提的是，游戏中无论玩家选择哪个位置，领队都会说这也是亚历克斯爷爷当年踢过的位置。

选拔赛&队内竞争

在学院选拔赛开始之前，玩家会先进入自己房间内的系统菜单，此时通过右边的设定可以对游戏难度等内容进行更改，新手玩家可以提前就将游戏难度降低到适合自己的水平。在选拔中玩家需要先通过半场时间的自由表现赛获得至少前十的排名才能继续游戏。以前十的得分完成半场比赛后，游戏会继续安排玩家进行单项测试，玩家在每一次测试中有三次重新尝试的机会，成绩不佳时可以选择再次挑战。不过如果三次尝试之后都没有拿到逞心如意的分数，就只能通过关闭游戏重新读档来继续进行测试了。另外，在自由表现赛中如果玩家想要获得高分评价，通过传球和助攻也可以进行刷取，如果只是一门心思想着射门，反倒有可能因为失误造成扣分影响成绩。而因为所有赛事中玩家都是可以控制全队的，就更加不需要担心亨特会接不到传球。在完成选拔之后，系统会提示玩家进行选择控制全队还是单人游戏，此时只要根据个人喜好进行选择即可，当然即使做出选择，在以后的比赛之前，我们依旧可以在赛前设定中进行调整。除了选拔赛外，当游戏继续进行，玩家还将控制亚历克斯进入职业球队。入队之后，玩家依旧需要向选拔赛的形式一般，通过不断提升自己的表现来增加自己的对内地位，最终由替补球员升上正选阵容。关于亚历克斯的表现可以通过游戏中叫做领队评分的计量槽观察，领队评分越高，亚历克斯出任正选球员的机会就越高。值得一提的是，如果玩家表现太差或者领队对我们极为不满，很有可能会从正选阵容跌出。

英超合约

完成选拔赛后，经纪人麦可会来到亚历克斯的家中告知他已经收到了球队的报价，此时玩家就可以选择自己将要加入的球队。基本上所有的球队被分为三个等级段，顶级强队的目标就是赢得联赛，想要在这些球队进入正选名单，球员评价至少要达到8.5以上；第二梯队的球队目标通常是靠前的联赛排名，而他们对于正选球员的要求则在7.5以上；最后是最弱的保级球队，玩家评价只要到达6.5以上就可以在这些球队担任正选球员。在球会选择的界面中根据提示按下按键还会听到对应球队的语音介绍。

Tips 如果在接球队员身边有埋伏着的防守球员的话，接球时一定要面向皮球先将球接住，而不是仓促地带球前进。接球时，按下R1/RB键可以做出漏球假动作操作十分适合摆脱贴身防守。

训练&技能点数

进入球会后，玩家除了比赛之外还需要继续参加训练，根据玩家在操作时习惯的不同，亚历克斯的能力值增长也会有所不同。通过训练我们可以对劣势项目进行强化，使亚历克斯的能力值更加全面。而随着整体能力的提升，玩家还将解锁技能点数，使用这些点数可以解锁独特的球员特性。获得技能点数后，回到模式主菜单的界面中可以对能力值进行查看，进入选项之后我们可以选择能力值和特性两个选项，在特性一栏中使用技能点数即可对亚历克斯进行升级，升级特性后能力值会自动提升。能力值除了通过技能提升外，每次比赛之后玩家也可以根据表现倾向获得能力值的相关提升。值得一提的是，训练的表现也会和教练队玩家的评价息息相关，如果在训练中表现不佳的话，也可能会导致亚历克斯从正式名单中跌落。



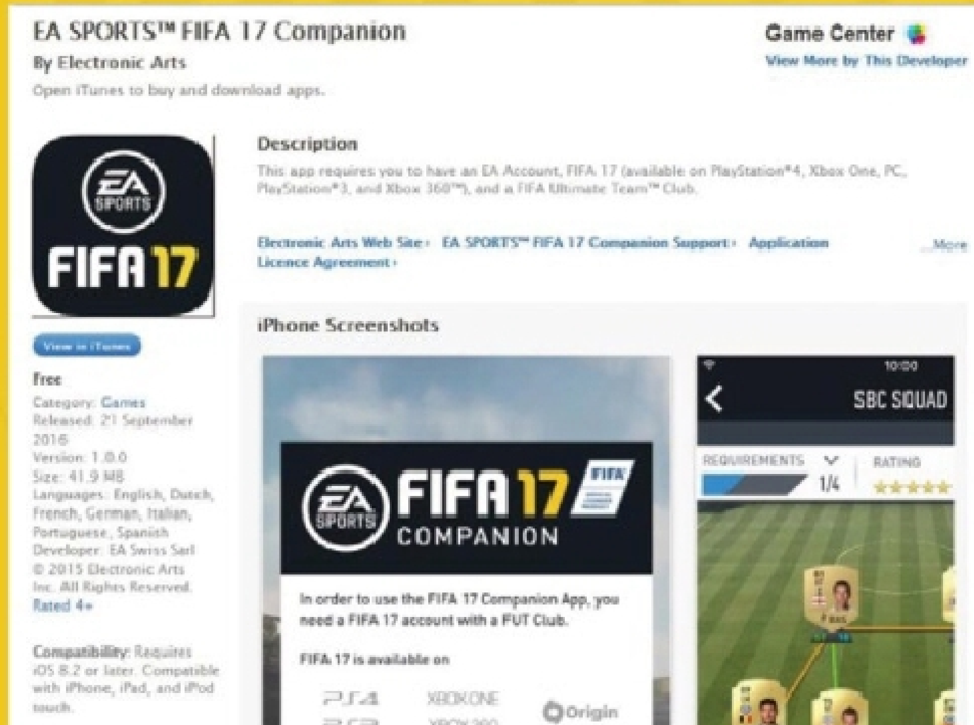
奖励&目标

在比赛前游戏会对玩家提出相应的赛事要求，达成此要求后即可获得奖励。奖励要求包括评分表现，特殊事件及要求等内容，玩家在比赛中可以进入暂停菜单查看目标完成度。

EA SPORTS Ultimate Team模式

作为 EA Sports 旗下所有游戏最为杀时间的内容，对于 UT 模式而言数十个小时的游戏时间，顶多只能算是个过渡期，所以要在一期杂志的周期内为大家带来一份完善的内容攻略，几乎是一件很难完成的任务，所以在之前的几次攻略中都没有进行详细的提及。本期在补足此类内容的同时，正巧今年的 UT 模式又出现了全新的内容，这次就让咱们来一口气做个详细的讲解。

首先，在大家开始 UT 模式之前，请务必改掉单机游戏只能在主机上游玩这个陈旧的观念，其实早在两年前，《FIFA》就开始尝试推出手机 APP 来让玩家通过移动设备来完成 UT 模式中的交易，而在《FIFA 17》中，这个应用同样存在，而且制作的更加完善，如果大家想真正在 UT 模式中打出一片天地，只靠下了班在主机上那几个小时的操作，显然并不能达成我们理想中的效果。《FIFA 17 Companion》应用在 Apple store 和 Google play 两大应用中心搜索“FIFA 17”字样即可。



阵容开荒

以球队育成为主的 UT 模式之中，技术好固然重要，但是技术好却不是万能的，东拼西凑一队 60 点能力值出头的球员自然是抵不过一支金闪队伍。虽然 UT 模式充斥着各种氪金要素，不过只要大家有毅力的话总能组出一支适合自己的队伍，当然慢的话可能《FIFA 18》出了大家也不一定能组出自己期望的队伍，所以提高开荒效率，让自己尽快从挨虐升级到虐人等级就成了此模式的重要课题。

关于抽卡，氪金才是最快途径也就不多说了，欧洲土豪都懂得。如果你一定不想氪金的话，要记得游戏中的金币是十分贵重的，无论如何不要拿它们来验证自己的非洲血统。不管是踢比赛还是卖卡片，赚了钱就多去转会市场转转，看到中意的球员之后选择比较价格，这时游戏会列出所有市场中的这张卡片的价格。我们先大概记一下这张卡的开价是多少，然后别着急接着往后翻，对比即买价价格和不同玩家的开价，以及竞价情况，对于一般非超巨的功能性球员来说，即买价和开价往往会差出一个十分可观的价格，但实际上愿意为这些球员竞价的买家根本寥寥无几，所以我们只管按照最低价开价即可，在游戏初期就算有一些想要购买这张卡片的玩家，看到有人已经开价也会自动右转去找别的没有竞价的卡片。当然此思路并不适用于人气型卡片，类似这种卡一般能看到合适的即买价赶紧下手才是王道。最后对于一些看球比较有限的玩家，如果你不清楚究竟哪些球员靠谱，还是要多勤快些上网查一查实用球员名单介绍，这里就不过多赘述了。

在球员之外，如果抽到体力卡、球会道具之类的东西，只留下对应球队等级的合同卡其他一律选择甩卖，换成金币补强阵容，体力不够的情况下就凑两套轮换阵容交替游戏来自动回复，这样也能积累一些金币。

阵容选择

阵容选择方面，除非你已经是个颇有主见的老司机，不然的话以笔者的个人意见还是先从后场球员开始入手，先有目的的对防线做出一些强化，之后如果从游戏送的一些卡包中开出不错的进攻球员就留在阵中，在初期阶段的鱼塘中，稳健的防守至少可以令我们立于不败之地，如果锋线上能凑出一个两个速度型的妖人，一套简单的鱼坑组合就算初步完成了。至于后续的阵容组合，是根据球星组建特色队伍，还是打造一支整体性更强的球队就要看玩家自己的选择了。

稍作对比即可发现，球员卡的价格水分颇高，但就可能的成交的价格第一张卡至少要比第二张省了 500 金币。第一张球员卡虽然即买价超高，但这只是卖家因为不清楚行情而做出的保底手段，其实他的心理预期还是比较保守的。另外关于开价的小贴士在于，一个足够诱人的开价可以吸引到更多买家的关注，即便你的卡片其实已经被竞价到了一个高于均价的水平，也许也会继续有人加价。

组建球队挑战（SBC）

这是本作中最新加入的内容之一，乍看上去十分复杂，其实这就是一个类似“命题作文”一样的组队尝试而已。游戏会根据一些类型来让玩家根据要求组建阵容，完成后玩家就可以获得回应奖励。组建时我们可以先按下△键来使用球队建立器快速完成阵容组建。因为用作完成 SBC 的球员会被移除，如果建立器选出的球员是玩家希望保留的卡片的话手动更换一下即可，当然大部分铜卡对于玩家来说几乎没有保留的价值，只管点下确定就好。



领队任务

本作中又一个获得奖励的重要内容，玩家只要不断完成这里列出的任务即可领取相应奖励。



奖杯/成就综述

无论是《FIFA》还是《PES》这两大足球游戏的奖杯/成就设计的可以说是一点新意都没有，找出你的第二个手柄、PSV 或者一个同样急于刷取奖杯/成就的玩家，你来我往的假装进行一场极为激烈的比赛，然后试一试新操作妥妥拿下游戏中百分之六十以上的奖杯。通过几场友谊赛熟练了游戏操作之后，完成“足球征程”这个剧情模式，剩下的就是在 FUT「征召」在线模式中拿到四场胜利了。关于这个奖杯，纯粹是考验玩家硬实力的一项，要不然我们前期爆肝攒出一套牛到爆的阵容用球员碾压，要不然去某宝看看有没有代打什么的，反正这个奖杯/成就是真的没有技巧可以弥补技术上的不足。

奖杯/成就列表

名称	属性/点数	说明
球坛传奇	白金/–	解锁所有其他奖杯 (不包括额外内容奖杯)。
心有灵犀	银/30	以精准穿越传球交出 1 个助攻。
通坑渠	铜/15	以一记低射入球。
组织者	银/30	在前场用同一名球员成功传出 3 次精准穿越传球。
咁都信	铜/15	使用顿步后射入一球十二码。
100%	银/30	在没有射失的情况下赢得一场十二码大战。
攻势从守门员开始	金/80	从守门员用力扔球开始，反击射入一球。
威力万钧	铜/15	以脚外侧开出的自由球成功射门。
空中威胁	铜/15	以向下顶的头槌顶入一球。
必杀位置	铜/15	在定点球以外的情况，控制后卫以远射射入一球（25 码外）。
有做功课	铜/15	在一场比赛中，透过角球射入 2 球。
球在哪里?	铜/15	在敌方的后场连续传球 10 次后取得入球。



名称	属性/点数	说明
首次交锋	铜/15	完成您第一个《FIFA Ultimate Team》的「组建球队挑战」。
安排在一起	铜/15	在 FIFA Ultimate Team 的「组建球队挑战」中完成您的第一组挑战。
实力考验	金/80	在 FIFA Ultimate Team，FUT「征召」在线模式中 4 场全胜。
物尽其用!	铜/15	在 FIFA Ultimate Team，一名从转会市场购入的球员首次在比赛中以正选或后备球员的身份亮相。
先行测试	铜/15	在 FIFA Ultimate Team， FUT 征召单人模式中 4 场全胜。
半个世纪	铜/15	在 FIFA Ultimate Team，使一名球员为球会射入个人的第 50 球。
友谊永固	铜/15	在一个 FIFA Ultimate Team 友谊赛季中胜出。
交流生	铜/15	从 EASFC 目录签下一名租借球员。
FUT的科学	铜/15	在 FIFA Ultimate Team 首次使用默契风格消耗品。
验收成果	铜/15	在 FIFA Ultimate Team 完成一场挑战本周最佳球队的赛事。
冠军!	银/30	在 FIFA Ultimate Team 赛季赢得分组冠军。
权利转移	铜/15	在 FIFA Ultimate Team 中更换队长。
公关事务	铜/15	在职业生涯模式中达成一个「品牌曝光率」目标。
良性资金运转	铜/15	完成职业模式中的财政目标。
战略部署	铜/15	在职业生涯模式中达成一个「青年军发展」目标。
秀一脚	铜/15	完成多人技能赛。
接受所有可能获得的帮助	铜/15	启用 FIFA 教练并进行一场完整比赛。
现在开始吧	银/30	在在线一对一赛季中赢得分组冠军（必须进行游戏才可获得）。
要打一场?	铜/15	在职业球会模式中进行一场即兴赛事。
友谊第一	铜/15	完成在线友谊赛季。
做做热身	铜/15	完成并胜出首场职业球会赛季比赛。
升级!	铜/15	在职业球会模式中使用一点技能点数。
团队精神	铜/15	让在线职业球员加入球会，并为职业球会进行首场比赛。
马上积德	铜/15	赠送 EA SPORTS Football Club 目录物品。
我的!	铜/15	购买 EA SPORTS Football Club 目录物品。
比赛开始了	铜/15	进行一场女子足球比赛。
强中自有强中手	银/30	赢取女子国际杯。
势不可挡	铜/15	在一场女子足球比赛中射入 5 球。
识唔识出招?	铜/15	在一场女子足球比赛中使用花式射门入球。
全队第一	银/30	在一周内完成「足球征程」里所有训练并取得 A 等级成绩（不进行仿真）。
身价暴涨	银/30	在「足球征程」达到 £8,000,000 的转会金额。
社交媒体名人	银/30	在「足球征程」里拥有达 50,000 追随者。
没有最好，只有更好	金/90	完成「足球征程」。

20th ANNIVERSARY PERSONA

PERSONA5

文 哪尼 美编 Juxi

《女神异闻录 5》内容的充实程度大大超出了小编们的想象，随着流程的推进，总在有新的元素不断地出现带给我们更多的惊喜，这种感觉已经很久很久没有体验到了。这是一款值得玩家倾尽所有赞美之词去描述的游戏，也是一款值得将整整一个月的时间全部投入其中的年度神作。

女神异闻录5	Atlus	角色扮演
多机种 Persona5		日版
2016年9月15日	本地1人	对应年龄：12岁以上
售价为PS4/PS3：8800日元		

Persona全指南

Persona，即“人格假面”，是《女神异闻录》系列”的独特要素，象征着角色的内在人格，可通过一定途径以神或恶魔的形态得以具象化成为战斗的力量。

除男主角外，其余队友都只能使用一个 Persona。男主角可以同时操控复数 Persona。入手 Persona 有三种途径：

1. 在迷宫中对全部暗影进行弱点攻击并进入“HOLD ON”状态后选择“力をくれ”与之交涉，成功的话就可以令其成为 Persona。或者将暗影打至残血状态时有很大概率它会向玩家求饶，此时可以直接将其收入怀中。但是 BOSS 级别的暗影是无法与之交涉的。

2. 在天鹅绒房间将入手的 Persona 合体成为更高级的 Persona。合体分为“2 体合体”和“集团合体”两种模式，“集团合体”可入手比较强力的 Persona，但与之相对的，素材 Persona 也较难获得。另外，理论上玩家是无法合体出超出自身等级的 Persona 的，除非是将“刚毅”的 COOP 升满级。

进行合体时，新 Persona 可继承素材 Persona 的部分技能，在合体结果的界面按 L1 和 R1 可以查看到哪些技能可以被继承。素材 Persona 一旦进行合体就会被消耗掉。如果玩家还想再次使用该 Persona 的话，可以从 Persona 全书中花钱购买。

3. 通过 DLC 等途径入手特殊 Persona。

特殊Persona入手方法

有一些暗影是没有属性弱点的，这就使得前文所述的方法变得难以实现。此时就需要使用一些特殊的方法。例如某一暗影虽然没有属性弱点但对物理攻击也没有耐性的话，就可以使用一些会心一击率高的技能攻击它造成暴击，同样可以令其倒地（比如莫纳的 Persona 佐罗就拥有“**ラッキ－パンチ**”和“**ミラクルパンチ**”两个会心一击率高的技能）。

还有一个办法是与同伴的 COOP 达到 LV3 以上，会解锁新能力，当主角的攻击未能令敌人倒地时有一定概率会触发同伴进行追击，这个追击是无视敌人所有耐性的，必定会令其倒地。对付某些物理攻击耐性的暗影有奇效。

9 月 4 日后可以与电玩少年织田信也建立“塔”的 COOP，LV1 就可以解锁技能“以失去全部子弹为代价换取一次敌人倒地的机会”。

佐仓双叶的 COOP 达到 LV4 之后可以解锁技能“被敌人背袭时有一定概率扭转局面”，该技能发动时自动进入“HOLD ON”模式。但因为不是 100% 必定会发生，所以危险性也较高。

如何育成Persona

每个 Persona 都有初始等级，在战斗中使用它的话就可以获得经验值并逐步提升等级，升级时除了各项能力数值会随之提升外还将解锁新的技能。

另外 Persona 还对应塔罗牌属性，如果玩家已经建立起了 COOP 关系，那么在合成该属性的 Persona 时将会获得更多的经验值加成。COOP 等级越高，入手的经验值越多。

最强Persona

本作中的最强 Persona 就是最终决战时主角所使用的“**サタナエル**”。该 Persona 一周目无法获得，二周目时双子看守的 COOP 达到 LV5 之后才可合体出来。该Persona 需要6个素材，分别是：

●**アルセ－ヌ**：主角的初始 Persona，如果被合体掉了的话可以从全书花钱重新召唤。

●**アンズ－**：第四大迷宫或追忆迷宫“慈悲夺**われし**路”中可获得。

●**イシュタル**：“恋爱”COOP 满级后解锁的 Persona，需用【正义】LV81・**ウリエル**和【女帝】LV77・**カ－リ－**合成出来。

●**ミカエル**：集团合体出的 Persona，需用【恋爱】LV78・**ラファエル**、【节制】LV77・**ガブリエル**、【正义】LV81・**ウリエル**。

●**サタン**：“审判”COOP 满级后解锁的 Persona，通过 2 体合体得到。

●**ルシファ－**：“星”COOP 满级后解锁的 Persona，通过集团合体获得，需用【审判】LV37・**アヌビス**、【星】LV43・**アナンタ**、【审判】LV59・**トランペッタ－**、【审判】LV87・**ミカエル**、【正义】LV89・**メタトロン**、【审判】LV92・**サタン**。

Persona 2体合体表

	愚者	魔术师	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋爱	战车	正义	隐者	运命	刚毅	刑死者	死神	节制	恶魔	塔	星	月	太阳	审判
愚者	愚者	死神	月	刑死者	节制	隐者	战车	月	星	女教皇	恋爱	死神	塔	刚毅	法王	节制	女帝	魔术师	正义	正义	太阳
魔术师	–	魔术师	节制	正义	刑死者	死神	恶魔	女教皇	皇帝	恋爱	正义	愚者	女帝	隐者	战车	法王	节制	女教皇	恋爱	法王	刚毅
女教皇	–	–	女教皇	皇帝	女帝	魔术师	运命	法王	死神	节制	魔术师	恶魔	死神	魔术师	恶魔	月	刑死者	隐者	法王	战车	正义
女帝	–	–	–	女帝	正义	愚者	审判	星	恋爱	刚毅	隐者	战车	女教皇	愚者	女教皇	太阳	皇帝	恋爱	运命	塔	皇帝
皇帝	–	–	–	–	皇帝	运命	愚者	刚毅	战车	法王	太阳	塔	恶魔	隐者	恶魔	正义	星	恋爱	塔	审判	女教皇
法王	–	–	–	–	–	法王	刚毅	星	刑死者	运命	正义	愚者	太阳	战车	死神	刑死者	审判	塔	女教皇	恋爱	女帝
恋爱	–	–	–	–	–	–	恋爱	节制	审判	战车	刚毅	死神	太阳	节制	刚毅	月	女帝	战车	魔术师	女帝	刑死者
战车	–	–	–	–	–	–	–	战车	月	恶魔	女教皇	隐者	愚者	恶魔	刚毅	节制	运命	月	恋爱	女教皇	法王
正义	–	–	–	–	–	–	–	–	正义	魔术师	皇帝	法王	恋爱	愚者	皇帝	愚者	太阳	女帝	恶魔	刑死者	塔
隐者	–	–	–	–	–	–	–	–	–	隐者	星	法王	星	刚毅	刚毅	女教皇	审判	刚毅	女教皇	恶魔	皇帝
运命	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	运命	节制	皇帝	星	女帝	法王	刑死者	恶魔	太阳	星	塔
刚毅	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	刚毅	节制	法王	战车	死神	战车	月	魔术师	月	运命
刑死者	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	刑死者	月	死神	运命	隐者	正义	刚毅	法王	星
死神	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	死神	刑死者	战车	太阳	恶魔	法王	女教皇	魔术师
节制	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	节制	愚者	运命	太阳	运命	魔术师	隐者
恶魔	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	恶魔	魔术师	刚毅	战车	隐者	恋爱
塔	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	塔	死神	隐者	皇帝	月
星	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	星	节制	审判	运命
月	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	月	女帝	愚者
太阳	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	太阳	死神
审判	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	审判

集团合体表

属性	等级	名称	素材Persona	合体前提条件
恶魔	25	フラロウス	【法王】LV9・ベリス 【恶魔】LV10・アンドラス 【皇帝】LV16・エリゴ–ル	COOP“刚毅”LV1
星	30	ネコショウグン	【星】LV11・コダマ 【隐者】LV17・スダマ 【法王】LV25・アンズ–	COOP“刚毅”LV1
愚者	49	バグス	【恋爱】LV2・ピクシ– 【死神】LV29・ピシャ–チャ 【女帝】LV40・ハリティ–	完成支线任务“淀んだ瞳のネトスト女子”
塔	51	セト	【女教皇】LV26・イシス 【皇帝】LV36・ト–ト 【审判】LV37・アヌビス 【太阳】LV49・ホルス	COOP“刚毅”LV1
审判	59	トランペッタ–	【战车】LV39・ホワイトライダ– 【塔】LV41・レッドライダ– 【塔】LV59・ブラックライダ– 【死神】LV53・ペイルライダ–	COOP“刚毅”LV5
愚者	67	ジャアクフロスト	【魔术师】LV2・ジャックランタン 【魔术师】LV11・ジャックフロスト 【皇帝】LV61・キングフロスト	完成支线任务“イジメっ子を操る阴のアイツ”
刑死者	68	ヴァスキ	【隐者】LV24・ナ–ガ 【节制】LV55・ナ–ガラジャ 【星】LV43・アナンタ	COOP“刚毅”LV1
正义	71	ソロネ	【正义】LV41・パワ– 【正义】LV60・メルキセデク 【正义】LV68・ドミニオン	COOP“刚毅”LV5
隐者	75	オンギョウキ	【战车】LV25・キンキ 【月】LV24・スイキ 【星】LV23・フウキ	COOP“隐者”满级
太阳	76	アスラおう	【刚毅】LV31・ゾウチョウテン 【节制】LV25・ジコクテン 【隐者】LV49・コウモクテン 【法王】LV67・ビシャモンテン	COOP“太阳”满级
法王	76	コウリュウ	【节制】LV7・ゲンブ 【节制】LV62・セイリュウ 【太阳】LV19・スザク 【节制】LV49・ビャッコ	COOP“法王”满级
塔	79	ヨシツネ	【皇帝】LV44・オオクニヌシ 【战车】LV21・シキオウジ 【隐者】LV35・アラハバキ 【太阳】LV63・ヤタガラス 【魔术师】LV76・フツヌシ	COOP“刚毅”LV5
星	80	スラオシャ	【节制】LV33・ミトラ 【太阳】LV39・ミトラス 【正义】LV60・メルキセデク 【月】LV60・リリス 【节制】LV77・ガブリエル	COOP“刚毅”LV5
战车	86	シュウ	【刑死者】LV42・ヘカトンケイル 【战车】LV39・ホワイトライダ– 【战车】LV64・ト–ル 【塔】LV79・ヨシツネ 【星】LV67・ク–フ–リン	COOP“战车”满级
审判	87	ミカエル	【恋爱】LV78・ラファエル 【节制】LV77・ガブリエル 【正义】LV81・ウリエル	COOP“刚毅”LV5
正义	89	メタトロン	【正义】LV29・プリンシパリティ 【正义】LV41・パワ– 【正义】LV68・ドミニオン	COOP“正义”满级

属性	等级	名称	素材Persona	合体前提条件
正义	89	メタトロン	【正义】LV60・メルキセデク 【月】LV75・サンダルフォン 【审判】LV87・ミカエル	COOP“正义”满级
星	93	ルシファ–	【审判】LV37・アヌビス 【星】LV43・アナンタ 【审判】LV59・トランペッタ– 【审判】LV87・ミカエル 【正义】LV89・メタトロン 【审判】LV92・サタン	COOP“星”满级
愚者	95	サタナエル	【愚者】LV1・アルセ–ヌ 【法王】LV25・アンズ– 【恋爱】LV85・イシュタル 【审判】LV92・サタン 【星】LV93・ルシファ– 【审判】LV87・ミカエル	二周目开启

打工一览

4月20号之后就可以利用闲暇时间去打工了。打工不但能赚钱，而且还可以提升人类变量的数值，某些打工还关系到支线任务的必要条件，所以还是不容忽视的。

推荐的打工选择是花店和酒吧。花店可提升优しさ，这个关乎到“法王”和“恋爱”两个COOP的进展，而且白天晚上都可以去打工，提升速度很快。酒吧打工纯粹是因为给钱多……

■コンビニエンスストア

场地：涉谷セントラル街的便利店“777”
工资：2800日元
打工时间：白天
人类变量上升度：–
其他：打工三次后会触发分支任务“猫は死して恨みを残す”的剧情。

■花店

场地：涉谷地下モ–ル的“ラフレシ屋”
工资：3200日元
打工时间：全天
人类变量上升度：普通情况下优しさ+2，按要求选择花束优しさ+3，没按要求选择花束优しさ+1
打工条件：魅力在LV2以上
其他：打工数回后会触发分支任务“无差别暴行事件を追え”的剧情。

配花指南：

客户要求	配花
小ぶりで落ち着いた色の花	ジャストミン+小钟ラン+ヒカリ–ジア
赤っぽい色の花	深红のバラ+美カ–ネ–ション+イチョウラン
爱を伝えたい	深红バラ+美カ–ネ–ション+小钟ラン
匂いが少なくて大きい花	ゴ–ルドガ–ベラ+万年菊+ヒカリ–ジア
恩智への感谢の花束	スイ–トジ–+虹色セ–ジ+イチョウラン
派手な色で大きめの花	深红のバラ+ゴ–ルドガ–ベラ+万年菊
还历祝いの花束	深红のバラ+美カ–ネ–ション+万年菊
匂いの强くて派手な花	深红のバラ+スイ–トジ–+キンモクスイセイ
友人への出产祝い	虹色セ–ジ+幸福ユリ+ゴ–ルドガ–ベラ
お祝いに合った色の花	深红のバラ+美カ–ネ–ション+小钟ラン

■牛丼屋

场地：涉谷セントラル街的“俺のべこ”
工资：3600日元
打工时间：夜晚
人类变量上升度：普通情况下器用さ+2，接客成功器用さ+3
其他：打工两次后满足“太阳”COOP的触发条件。

■酒吧

场地：新宿的“バ-にゅうカマ-”
工资：5400日元
打工时间：夜晚
人类变量上升度：和赤い颜のサラリ-マン对话知识+2，和怖そうなおじさん对话度胸+2
打工条件：优しさ在LV3以上，器用さ在LV4以上。

二周目继承要素

- Persona全书（包括登录情报）
- 人类变量的完成度
- 装备品（包括各种未清洗的脏装备）
- 所持金钱（入手的各种道具是不继承的！建议通关前全部兑换成现金）
- 通关时间
- 圣诞节礼物
- 情人节巧克力
- 3月19日入手的特殊道具（必须与相应的角色达成COOP满级）
- 鱼竿

其他要素

暗NET使用方法



要使用“暗NET”需要先在四轩茶屋购入“坏れたパソコン”，并在秋叶原购买“パソコン用工具セット”。之后在自己房间中将电脑修好，就可以使用“暗NET”进行购物。当玩家在“暗NET”花钱超过10000日元、50000日元、100000日元时会提升等级并追加新的商品。

棒球中心

4月18日以后可以前往四轩茶屋的棒球中心提升“器用さ”。规则是5球全部打中可获得“猛打赏”，打出一个全垒打的话可获得“全垒打赏”，这两个赏都可入手相应的报酬。

等级	花费	猛打赏	全垒打赏	备注
初级	500日元	地返しの玉（复活）	マッスルアンクル（力+2）	
中级	1000日元	旺盛のタスキ（HP提升50）	怒りのバンダナ（激怒状态下攻击力提升）	8月解锁
上级	2000日元	天罚のミラ-（激怒状态下攻击力提升）	天光避けのマント（祝福回避率大幅提升）	10月解锁

DVD鉴赏

在房间中放入电视之后，就可以从涉谷**セントラル**街的DVD租赁店借DVD回来看，效果也是提升“人类变量”。

电影名	观看回数	租借价格	人类变量提升度	可租借时期
パブリ-ヒル高校白书	2	370日元	魅力+2	初期
WITHゴ-スト	2	370日元	优しさ+2	初期
探检野郎マック	2	370日元	器用さ+2	初期
Xフォルダ-	2	370日元	度胸+2	初期
ハングリ-・ベティ	2	450日元	魅力+3	7月26日以后
救急ドクタ-	2	450日元	优しさ+3	7月26日以后
牢狱ブレイク	2	450日元	器用さ+3	7月26日以后
ランニングデッド	2	450日元	度胸+3	7月26日以后

电玩游戏

7月27日以后在四轩茶屋的リサイクルショップ可以购买到“レトロゲ-ムセット”，家里有电视的话就可以打电玩来提升“人类变量”。打通游戏可获得名为“悬赏叶书”的奖励品，拿去秋叶原的游戏店可以兑换饰品。

另外，只要玩过一次游戏就可以在新宿的书店购买到《ゲ-ム大技林》，可以习得里技……

游戏名	游玩次数	人类变量增加度	操作	通关报酬
スタ-フォルネウス	3	成功度胸+2，失败+1	连打○键	フォルネウスバッジ（物理攻击回避率大提升）
パンチdeアウチ	3	魅力+2，失败+1	输入指令	パンチdeバッジ（空腹状态无效）
垢太郎铁道	3	优しさ+2，失败+1	掷出指定的骰子	あか铁バッジ（战斗开始时发动一次物反）
豪血寺一味	3	度胸+2，失败+1	输入指令	豪血寺バッジ（受到的物理伤害大幅降低）
はったれ五右卫门	2	魅力+2，失败+1	赢得猜拳	はったれバッジ（恐怖状态无效）
プロゴルファア-猿田彦	3	器用+2，失败+1	光标移动至红条位置时按○键	ゴルフバッジ（洗脑状态无效）

钓鱼

读书解禁“市ヶ谷”后就可以去钓鱼了。白天钓鱼费用为3000日元，夜晚为1000日元。

每次都会免费获得“小さい练り饵”×7，钓鱼的方法和很多游戏中的钓鱼小游戏都差不多，首先将鱼饵投掷到鱼的面前，待其咬钩时连打○键并推动左摇杆保持耐力直到将其拉起。钓到的鱼在游戏结束后可以兑换到景品，例如钓更大尺寸鱼的鱼饵、高级鱼竿等等。

点数最高的鱼是市ヶ谷の**ヌシ**，只在晚上出现，需要使用“最高级练り饵”，鱼影较大且细长。初始鱼竿也可以钓到，但难度较高，不擅长与鱼搏力的话可以换高级鱼竿再行尝试。

书本的效果及入手地点

读书有两个作用，一是能提升“人类变量”，二是可以开启新的场所。除了在书店买书之外，还可以在学校的图书馆中借到书。借的书没有归还日期限制，看完后还回去就行。玩家可以在上学去的电车上、放学后的图书馆以及晚上的自家咖啡店吧台前读书，但电车内读书需要有座位才行，并不会总发生。

书名	阅读次数	效果	入手地点
大怪盗アルセ-ヌ	2	知识+3	图书室
海贼传说	2	度胸+3	图书室
大海贼ゾロ	2	优しさ+3	图书室
妖艳の踊り子	2	魅力+3	图书室
传说の义贼	2	度胸+3	图书室
四茶みちくさ4月号	1	解锁“钱汤ショ-トカット”	自宅
ブチ公物语	2	优しさ+3	涉谷书店
心が落ち着く片づけ法	2	器用さ+3	涉谷书店
魅惑の会话术	2	魅力+3	涉谷书店
凄译・贤人たちの言叶	2	知识+3	涉谷书店
メジエドの胁威	2	知识+3	涉谷书店
噂の心灵体验	2	度胸+3	涉谷书店
周末公园访问	1	解锁“井の头公园”	涉谷书店
グッパ-GIRL	1	解锁“原宿”	涉谷书店
大人の纳得デ-ト	1	解锁“お台场海浜公园”	涉谷书店
钓り堀のススメ	1	解锁“市ヶ谷”，解锁钓鱼	涉谷书店
バッティングの真髓	1	可以在棒球中心使用“第三只眼”	新宿书店
シネマ悲报	1	观赏电影时，人类变量上升率增加	新宿书店

钥匙制作方法

《P5》的迷宫中存在一些上锁的宝箱需要钥匙才能开启。由于本作将迷宫设计成了一旦打通之后就再也无法回去，因此随身携带几把钥匙开宝箱是必不可缺的。在游戏前期，玩家可以在自宅的办公桌前利用入手的素材来制作钥匙，每天只能制作一次，制作钥匙的数量与主角的“器用さ”值相关，LV1时只能制作两把钥匙，LV5时可制作6把。

7月25日“魔术师”的COOP达到LV6之后将解锁“永久钥匙”的制作。需要用到材料**アルミ**板×20、水银×10。这两种材料都可以在7月26日开启的迷宫**フタバ・パレス**和追忆迷宫“慈悲夺**われし**路”中入手。

水银的掉率较低，并且这些怪大多拥有强力的一击必杀的技能，建议入手水银后就去保存一下。

暗影	掉落	出现地点
墓碑を刻む怪鸟	アルミ板	フタバ・パレス的拒绝の间 追忆迷宫“慈悲夺われし路”的10、11区
亡者を瞏る者	水银	フタバ・パレス的拒绝の间 追忆迷宫“慈悲夺われし路”的1、2、3、7、10区
阴惨な五芒星	水银	オクムラ・パレス的施设内通路
反逆する黑象	アルミ板	オクムラ・パレス的兵舍エリア

迷宫攻略

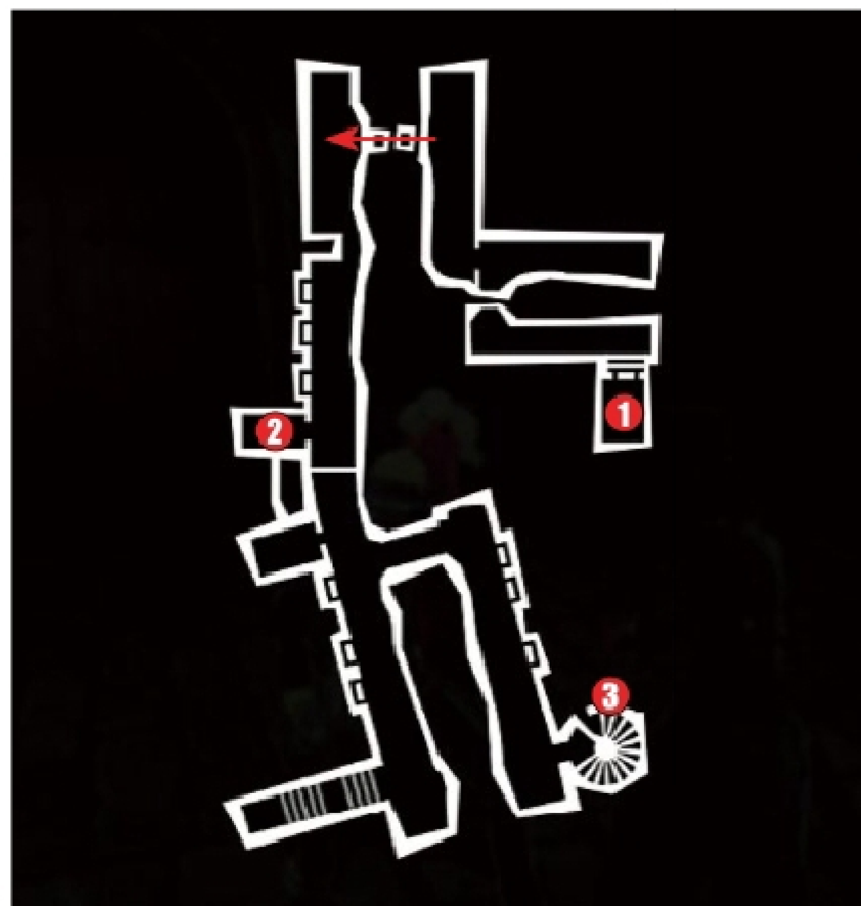
古城 カモシダ・パレス



第一次入侵 日期：4/11



古城・地下监狱2阶



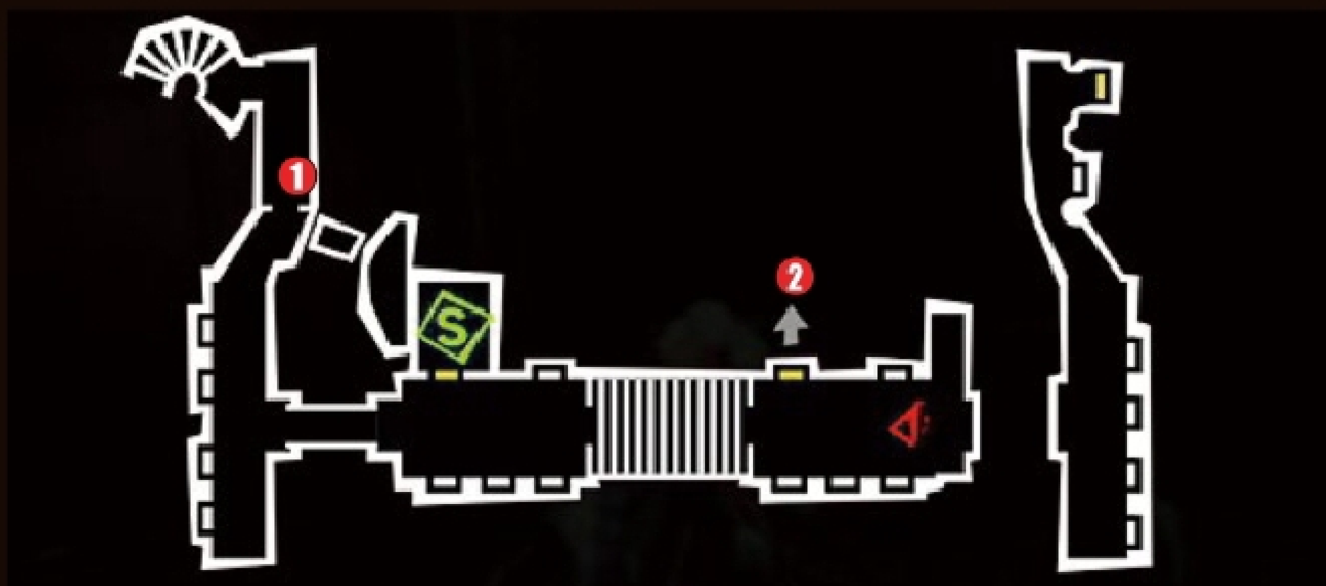
误打误撞进入迷宫后，主角两人被囚禁于位置❶的的牢房中。

二人醒来后调查牢房的铁栏杆后触发剧情，进行教学战斗。

剧情过后，按照红色箭头的方向跳跃前进，来到位置❷处，从牢房墙壁中的小洞中逃出。

最后从位置❸的螺旋阶梯登上“古城・地下监狱1阶。

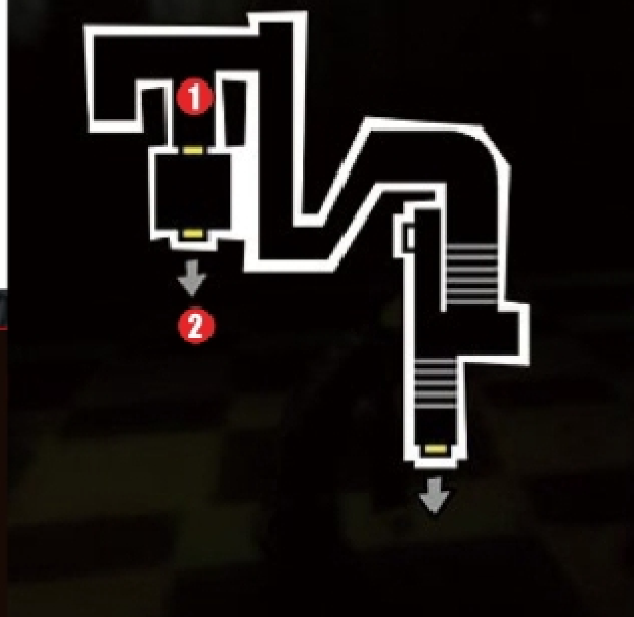
古城・地下监狱1阶



在位置❶触发与摩尔加纳的剧情，之后可以前往绿色标志的安全屋中进行存档。

从位置❷处前往“古城・地下通路”，并有一场“铳”的战斗教学

古城・地下通路



在位置❶处进行总攻击的战斗教学。

从位置❷处前往“古城・爱的修炼场”

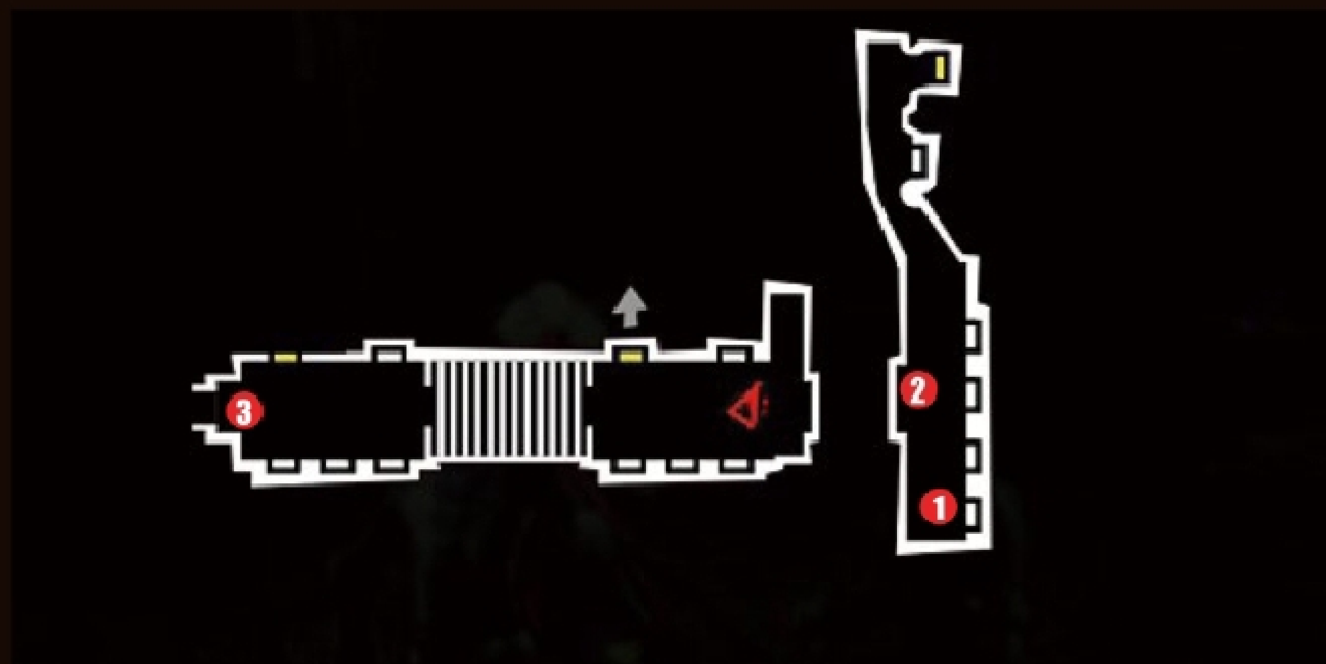
古城・爱的修炼场

深入后自动触发剧情，接着调查所有的牢房后原路返回上层。出门后自动触发战斗，对手为3体“秽れた二角兽”，这是一场必败的战斗。

坂本龙司的能力觉醒后进行第二场战斗，利用其电击属性的魔法可以轻松解决。

剧情过后自动离开迷宫。

古城・地下监狱1阶



来到位置❶发生于摩尔加纳相遇的剧情，

接着在位置❷处与摩尔加纳对话后，调查“不气味な石像”，放下吊桥后进入战斗，敌人均为铳属性弱点。

胜利后在位置❸处触发战斗，敌人弱点为铳、冰结咒怨，轻松解决后离开迷宫。



第二次入侵 日期：4/12



古城・中央ホール

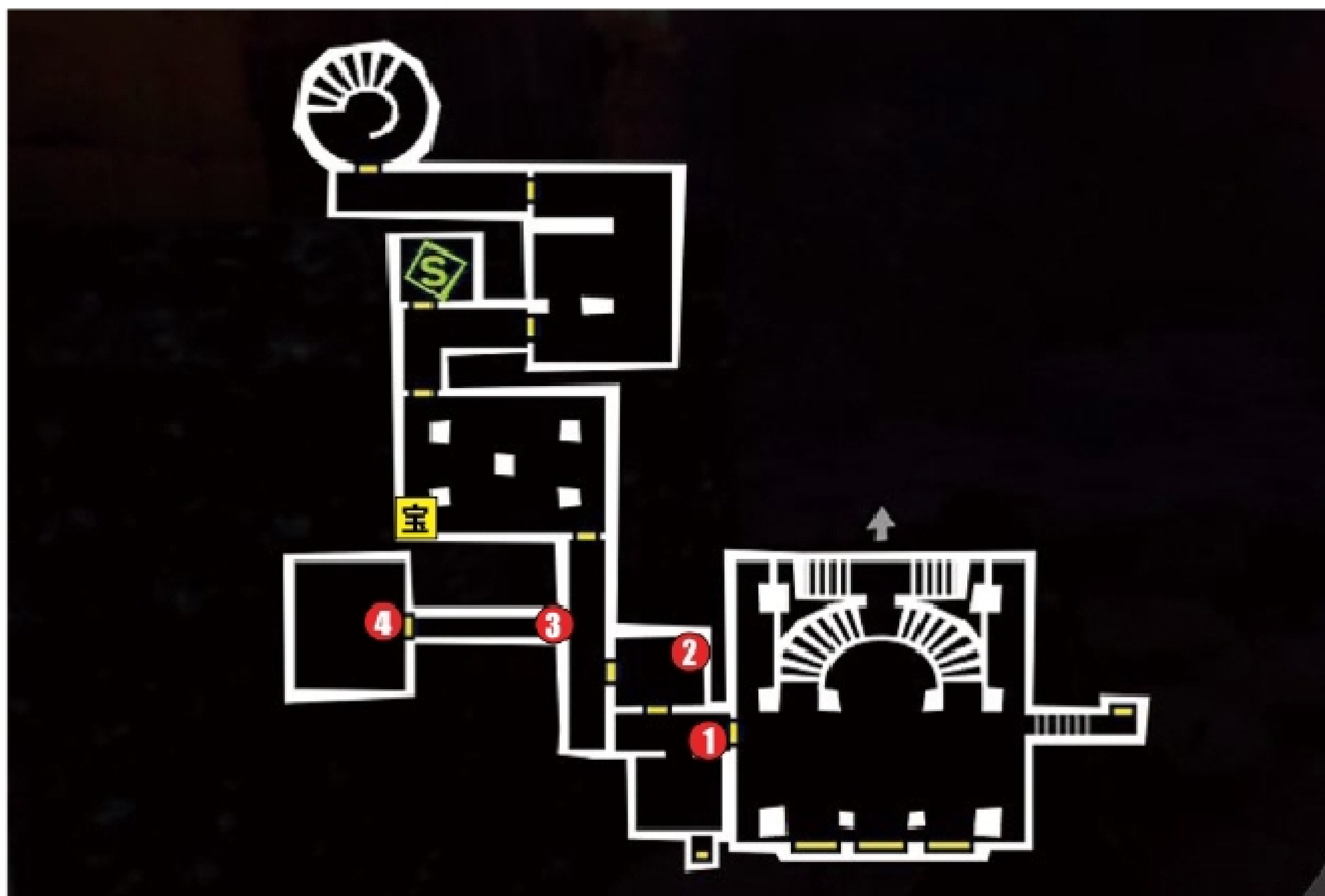
在城堡大厅中央触发剧情后，自动前往下一层“古城・地下监狱1阶”



第三次入侵 日期：4/15



古城・西馆1F



在位置❶触发剧情后前往位置❷，与守卫进行战斗（迷いへ诱う少女），这是交涉系统的教学，使用枪攻击使其进入Down状态并进行交涉，随便选择后就会变成主角的Persona。

接着继续进行一场战斗（秽れた二角兽 ×2），这是Persona切换教学，使用刚刚得到的皮克西攻击敌方弱点。

胜利后从左侧门出去，前往绿色标志的安全屋后触发剧情。

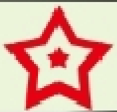
在位置❸触发剧情，杏的Persona能力觉醒，

在位置❹进行战斗，敌人弱点为火炎，杏的火炎属性魔法可以轻松解决。

胜利后离开迷宫。



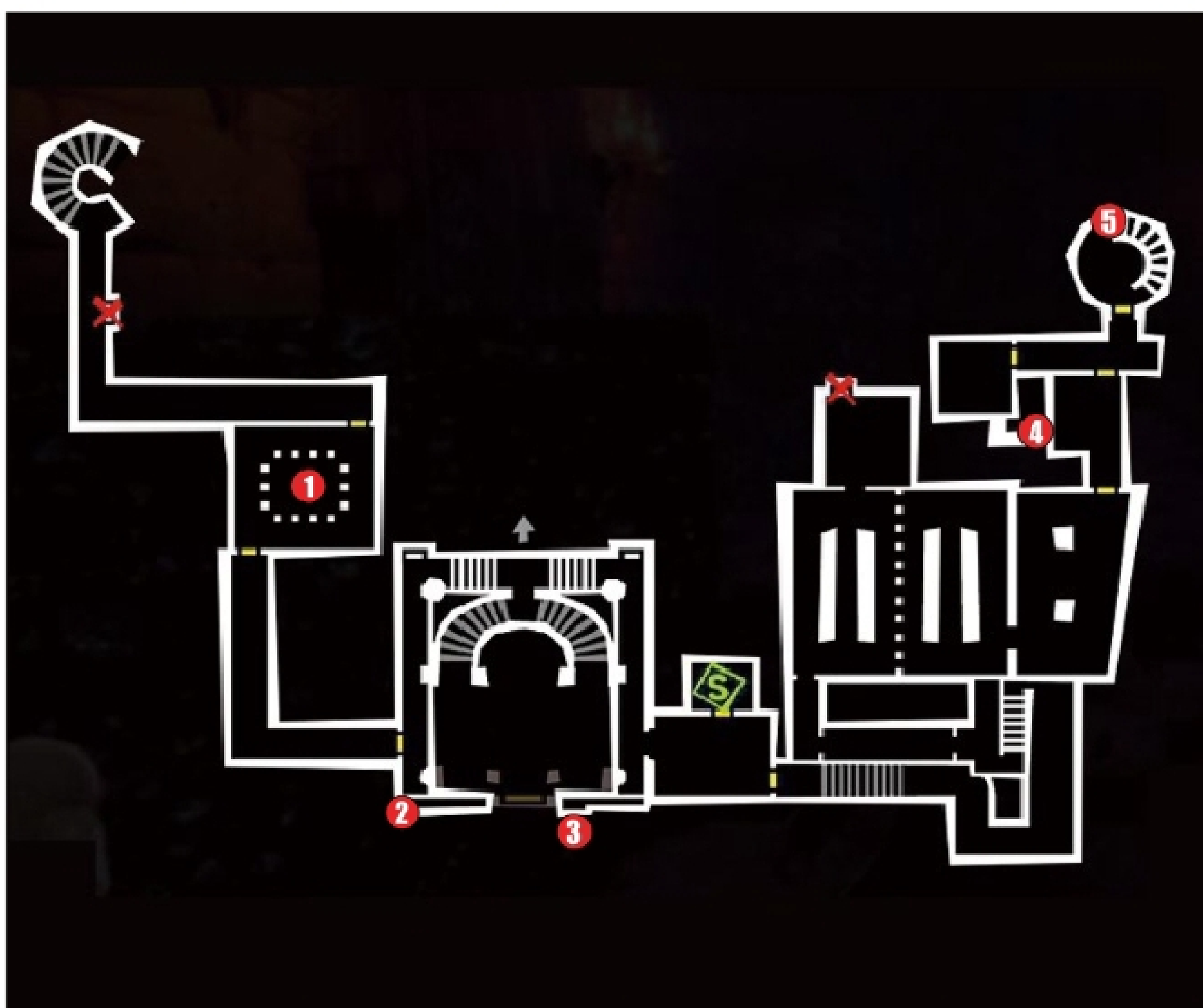
确认宝物路线 最终期限：4/30



古城・西馆1F

直接传送到之前来过的安全屋中，之后从地图左上角的螺旋阶梯前往“古城・西馆2F”

古城・西馆2F



在通道中会有隐秘前进和快速偷袭的教学。

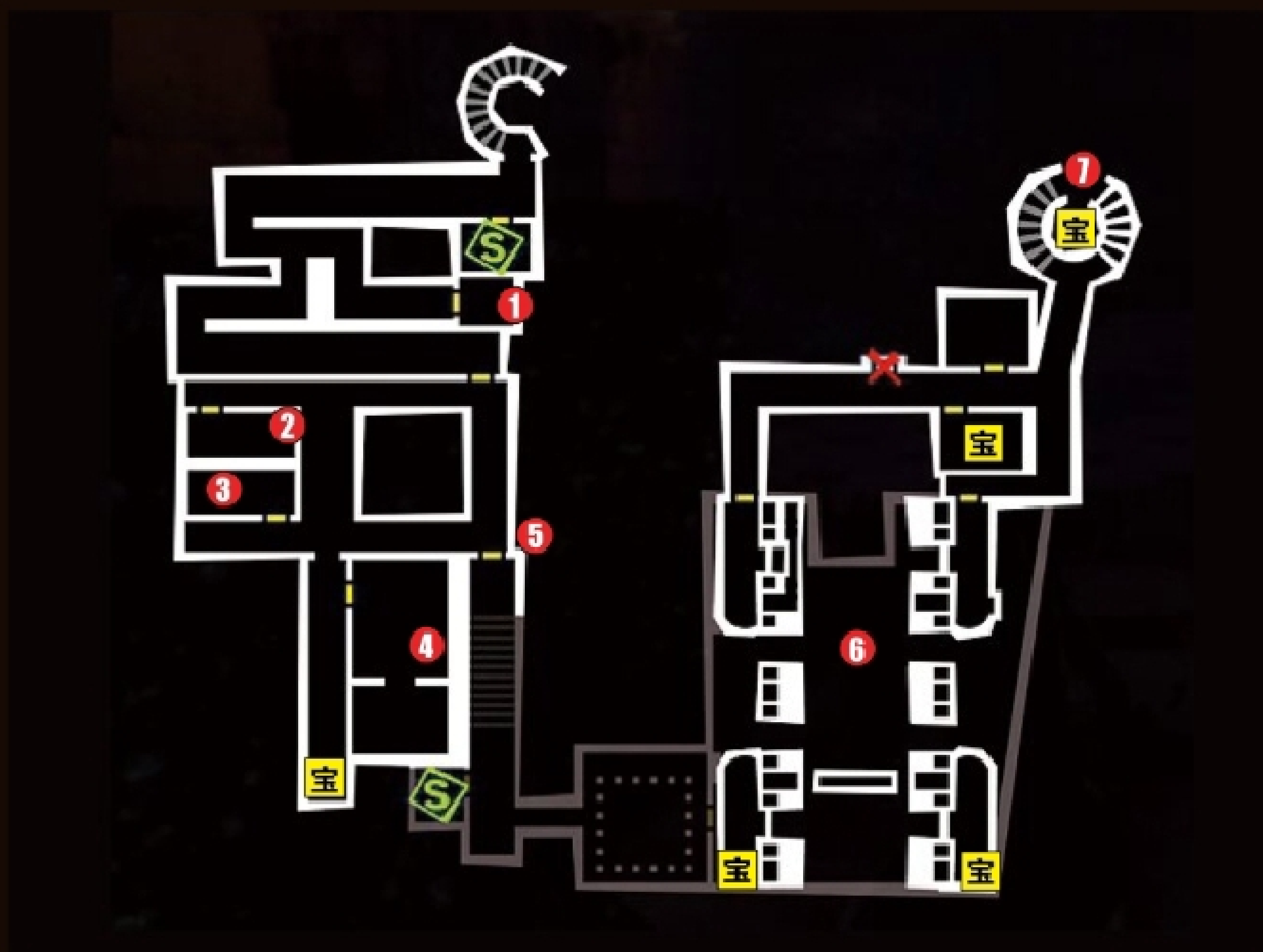
在位置1处使用L1的心眼技能会发现有闪蓝光的足迹和牛头，沿着足迹依次调查两个牛头，即可开启栅栏，在房间中央的桌上获得地图“古城の地图”。

沿着下方通道来到位置2附近，可以从书架上跳到上层，然后沿着柱子的边缘前进，在房顶的铁架上跳跃前进。位置3处有一条捷径直接通向城门前。

前往地图右侧的位置4，房间门锁着，调查周围的木架跳上去后，可以从通风口处进入下一个房间。

最后从地图最右侧的螺旋阶梯登上“古城・东馆3F”。

古城・东馆3F



调查位置1的“本棚”获得“奴隶の书”

调查位置2的“本棚”获得“王妃の书”

调查位置3的“本棚”获得“王の书”

全部入手后前往位置4的“书库”，使用心眼可以发现三面书柜上分别有三个蓝色的光点，我们要做的就是把刚才得到的三本书按照一定的顺序放进去：

1、提示为鸭志田的书柜放入“王の书”

2、提示为高卷杏的书柜放入“王妃の书”

3、提示为坂本龙司的书柜放入“奴隶の书”

全部摆放正确便可进入书柜后的隐藏房间，调查“棚”后获得“カモシダ金メダル”、“塔の地图”。

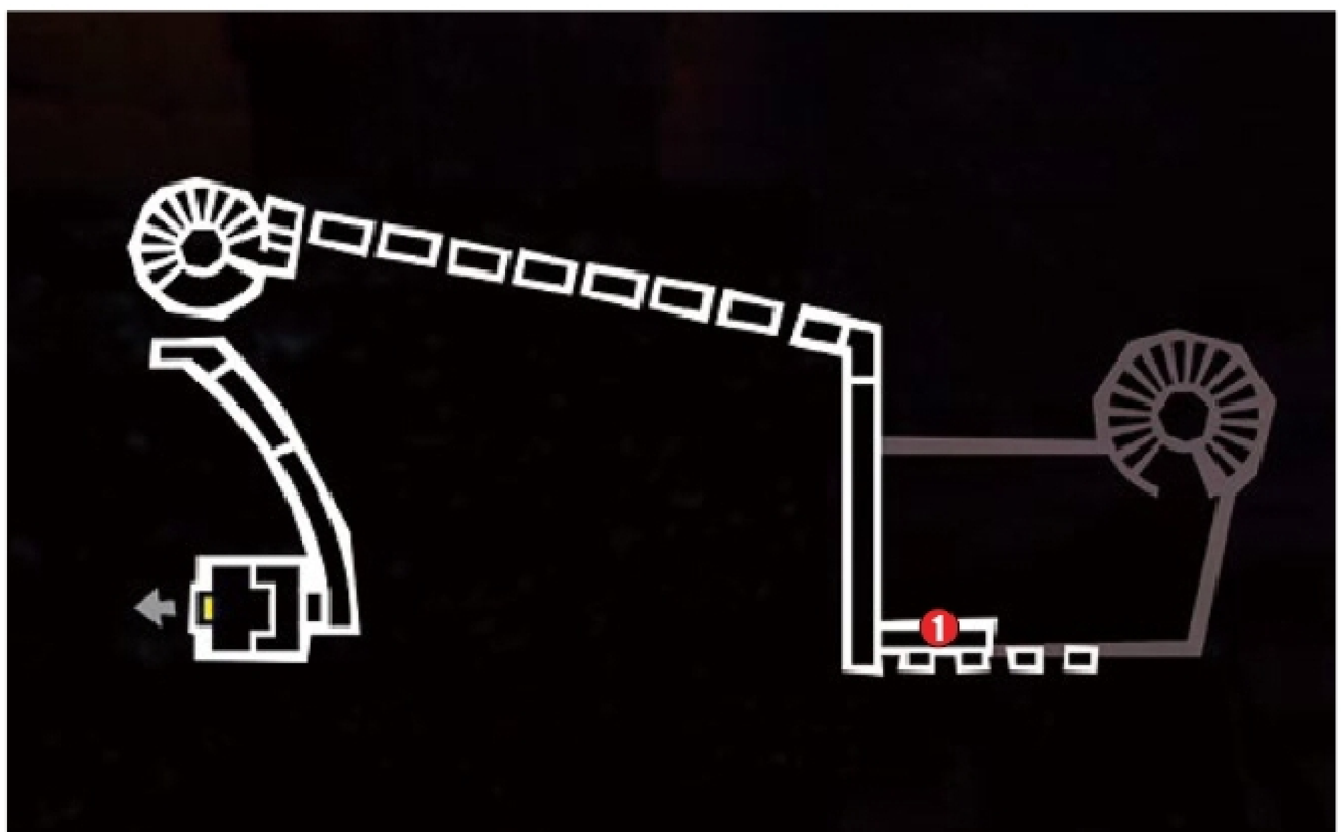
使用“カモシダ金メダル”可以开启位置5处的铁栅栏，下楼后有一个安全屋“东馆别栋・空き部屋”。

准备好后到位置6进行一场小BOSS战，敌人为“天の刑罚官”，唯一的难点在于蓄力后给予我方单体大伤害，注意及时防御即可。

胜利后来到教堂右上角，调查叠着的木箱可以跃至上层，通过在柱子之间跳跃来到对侧后，来到位置お的螺旋阶梯。

在位置7处先往下走可以取得宝箱，只有向上来到“古城・屋上”。

古城・屋上



这里会有四名红色的强敌，通过箱子为隐蔽点快速移动并发起偷袭。

调查入口发现无法进入，此时从位置1处的跳马攀上墙壁，沿着城堡的外墙，一路来到最上层，从敞开的窗户中进入高塔内。

塔・下层



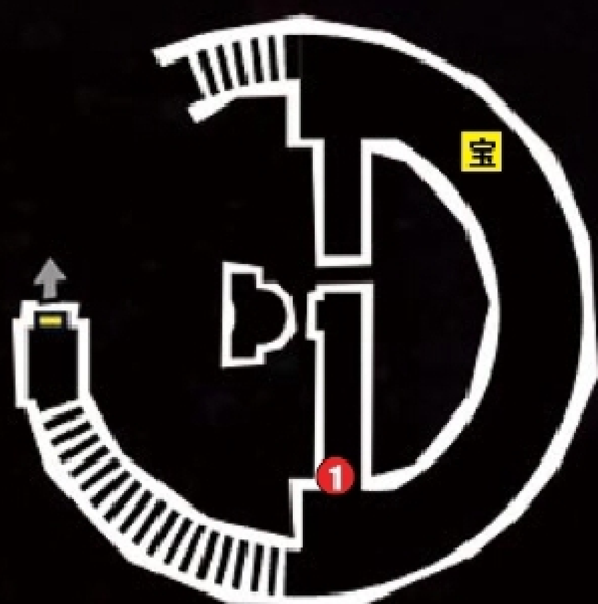
在位置1的房间中央，拉下开关后可以乘坐电梯来到下层的隐藏房间（在两个楼梯的后面都有宝箱，并可以打开捷径）。

返回后从位置2处上楼，前往塔・中层。

塔・中层

从地图左侧的阶梯前往塔・上层。

塔・上层



在位置❶调查“大镰の通路”，此时无法通过

调查门边的鸭志田雕像也依然没有反应，此时要返回中层和下层打败相应的敌人获得关键道具。

在塔・中层找到金色铠甲的守卫——战乱を待つ骑兵，打倒后获得“色欲の右目”。

塔・下层的三个士兵全部是金色铠甲，用心眼找出黄色的那一个，打倒后获得“情欲の左目”。

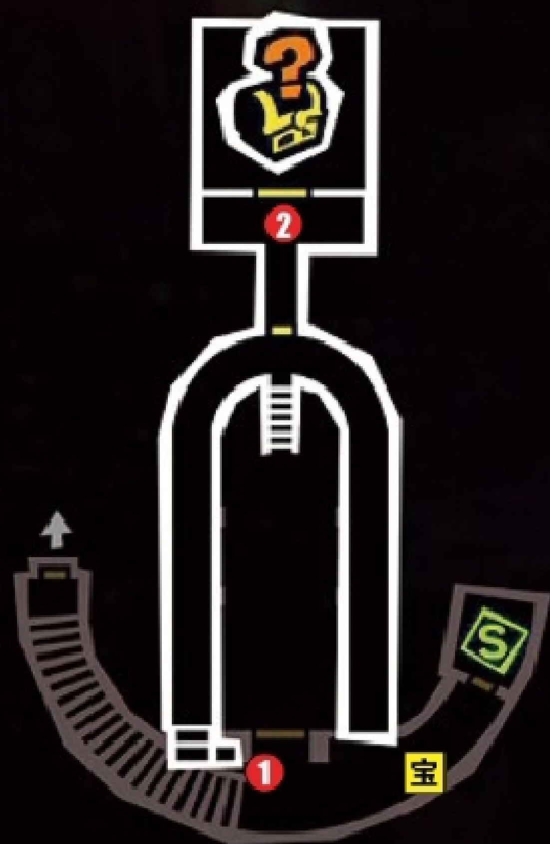
返回塔・上层再次调查鸭志田雕像后，开启通路。从地图左侧的阶梯前往“塔・奴隶部屋”。

塔・奴隶部屋



调查位置❷处后触发战斗，胜利后从地图右侧的阶梯前往“塔・王の间”

塔・王の间

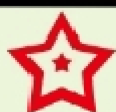


正门无法进入，从位置❶处的雕像屁股往上跳，进入内部后来到最深处的位置❷

确认宝藏所在地后触发剧情，自动返回出口处。



盗取宝物 最终期限：5/1



塔・王の间

发出预告后再次回到塔・王の间触发剧情，进行BOSS战。

塔・BOSS战



BOSS没有耐性和和弱点，但是他的回合可以进行两次动作，当HP值下降到一定的程度后，会使用金杯（盲执のトロフィー）进行完全回复，因此优先攻击金杯，使用Persona的物理技能造成的伤害还算可观，打倒金杯后还可以进行一次总攻击。

之后可以派遣队伍中的1人去做偷皇冠的准备，此时场上只剩下三名角色，稳扎稳打吸引BOSS注意力就行。当BOSS派遣出奴隶时，便是为下回合的全体大伤害做准备，此时最好进行全员防御。

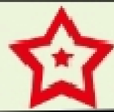
当派遣的队员将BOSS的王冠打落后，其陷入低迷状态，此时我方攻击造成的伤害成倍增长，很快就能取得胜利。



美术馆 マダラメ・パレス



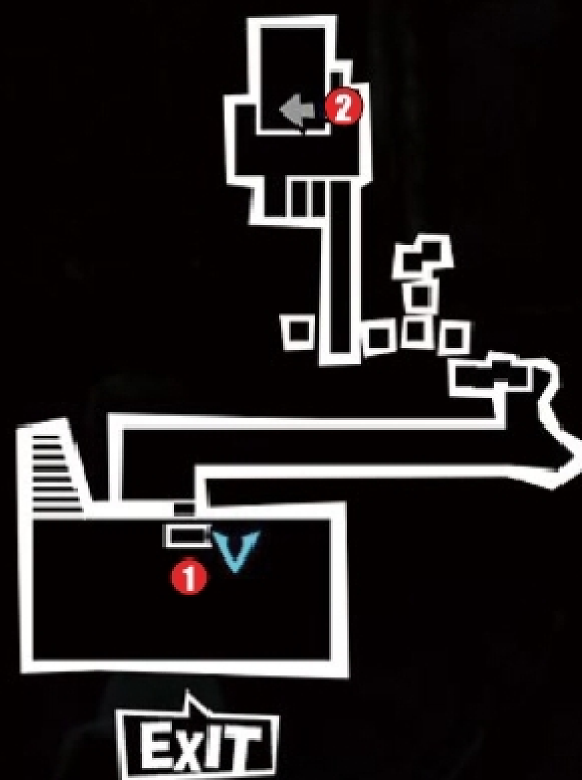
第一次入侵 日期：5/16



美术馆前

在位置❶登上货车后攀过高墙，来到“美术馆前”，

之后从右侧迂回避开警卫后，从位置❷打开的天窗中进入“美术馆・1阶”的特别展示室。



美术馆・1阶



调查特别展示室中的“歪んだ絵画”，在位置❶处触发剧情

在位置❷处调查前台的书架，获得地图“美术馆の见取り图・上”。

前往位置❸处调查巨大的雕像后自动离开迷宫。



第二次入侵 日期：5/18



美术馆・1阶



依然需要从天窗中进入美术馆中，要小心无处不在的红外线传感器，触碰到的话会提升警戒值，可以按L1键的用心眼进行观察，有些允许通过的位置可以按○键进行滑铲或跳跃。

从地图左上角的楼梯前往美术馆・2阶

美术馆・2阶

在位置❶处触发剧情，此时队友都被困在红外线装置内，只有主角一人可以行动

从位置❷的位置向上跳跃，沿着上方通路来到位置❸，跳下后发现一个红外线开关（这里有一个敌人来回巡逻，请优先解决），按下开关后解救杏，和她对话后归队。

继续从位置向上跳跃，绕一圈来位置❹，调查“倾いた絵画”找到隐藏开关，按下后解救龙司，与其对话后归队（注意在这里会有另外一个比较明显开关，但按下后会出现敌人）。



调查位置❺通风口下方的木箱，跳上去并经过通风口进入警备室。调查桌上的“制御端末”，此时缺少密码无法操作。

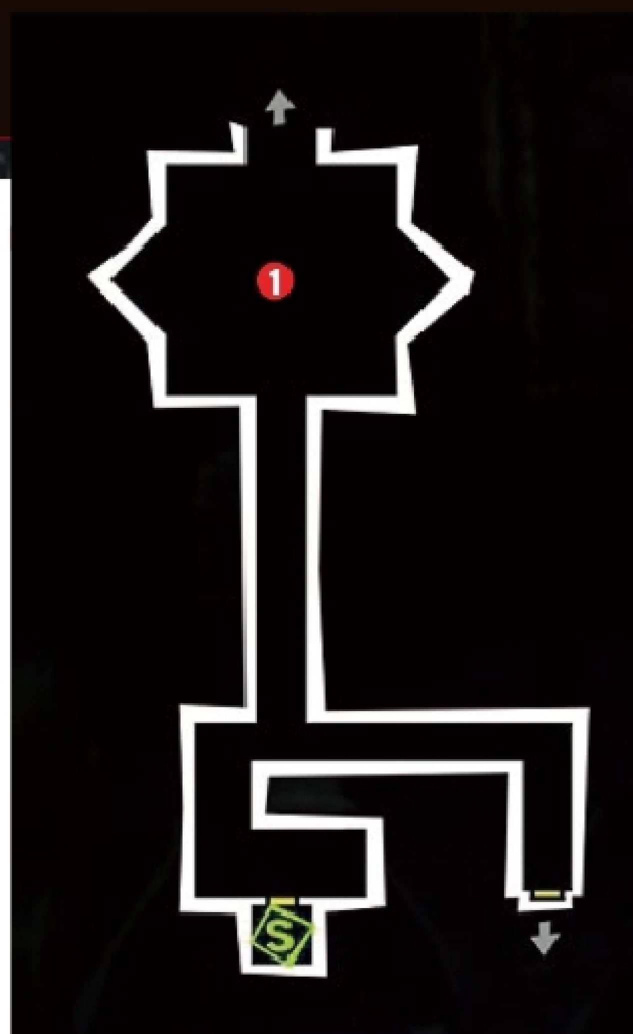
从警备室大门出来后偷听两名警卫的对话得知密码为4649，再次回去调查后解救摩尔加纳，与其对话后归队。

所有队员都归队后，再次调查房间中央的“黄金のツボ”，出现暗影并追上去进行战斗。

敌人	弱点
リージェント	念动、核热
如果没有对应弱点的技能，使用摩尔加纳的招式“ラッキー—パンチ”可以比较容易对其形成暴击并倒地，之后与其对话便可入手。	

到达位置❻后发现前路无法通行，调查右手边有开孔处的墙壁，可以跳跃来到隔壁房间。

来到位置❼触发剧情，出现放电机关和多名敌人，解决敌人后，调查位置❽处的“倾いた絵画”后出现开关，按下后放电机关消失，从位置❾前往中央庭园。



中央庭园

虽然下方有一个安全屋，不过暂时还不能过去，要先去位置❶触发剧情。

之后跟随摩尔加纳先返回，回到安全屋存档后离开迷宫。



第三次入侵 日期：5/19





中央庭园

强制进入中央庭园，此时杏和摩尔加纳在现实中做准备，迷宫中只有主角和龙司。当现实中的门开启后，我们便可以直接从地图最上方前往“宝物殿・ラウンジ“。

宝物殿・ラウンジ



往前走一段需要与红衣服的警卫进行战斗。

胜利后来到位置❶的监控室中，调查桌上的“制御端末”可以关闭安保系统。出门后触发与杏汇合的剧情，自动返回美术馆・2 阶的第 2 展示室。

美术馆・2阶

从美术馆・2 阶的第 2 展示室按照地图提示前往红色感叹号标记处。中途出现几次剧情对话后，自动来到美术馆・1 阶的特别展示室

美术馆・1阶

在特别展示室中进行一场小 BOSS 战，对手为苦涩の锻冶师、たわけた山伏 ×4。这场战斗中喜多川佑介代替摩尔加纳参战，优先打倒弱点为冰结的たわけた山伏，而苦涩の锻冶师没有弱点且伤害较高，请更加留意一些。

胜利后喜多川佑介加入队伍中，全员自动离开迷宫。



确认宝物路线 最终期限：6/2



宝物殿・ラウンジ



从中央庭园的安全屋出来后，从地图最上方来到宝物殿・ラウンジ。

在位置❶调查调查右侧的书架取得地图“美术馆の见取り图・下”。

接着来到位置❷，这里布满了红外线感应，使用心眼小心通过，

在位置❸调查“巨大な绘画”，之后进入画中并可以在相邻的画之间移动。

从左侧的画出来后可以到达一处高台，中途有一个通风口，进入后来到位置❹所在房间中。

在位置❹与红衣服警卫进行强制战斗（凶事まねく凭代，物理属性完全免疫，祝福和咒怨也无效，请使用其他魔法技能进行攻击）。

胜利后到位置❺的制御室，调查桌上的“制御端末”，提示需要密码。

出门后偷听到警卫情报，之后来到位置❻，调查“巨大な班目像”并选择 2121

返回位置❺的制御室，调查“制御端末”。红外线消除，并打开原本无法通过的道路。

最红从位置❼前往宝物殿・ギャラリー

宝物殿・ギャラリー



来到位置❶调查绘画并进入画中，往右跳跃到第二幅画后进入中央的鸟居，来到第三幅画后往外到迷宫中，调查平台上的开关。

回到第一幅沙漠主题的画后一直往右来到大海主题的画中，注意不要靠近章鱼触手，直接往外回到迷宫中，调查高台上的开关。

之后直接从平台左侧跳下，回到第一幅沙漠画中，往右进入第二幅画中央的鸟居，来到第三幅画后调查岩石部分可以往上进入第四幅画中，来到最右侧后从画中出来即可达到上层，前往“歪んだ迷宫”。

歪んだ迷宫

隐藏迷宫没有地图，迷宫中宝箱中可以得到“魔女のタリスマン”。

来到中央摆放两幅“サユリ”的平台时，调查右侧红衣服的“サユリの绘”后选择“本物だ”，其中一扇门变为金色。

穿过金色门后，出现四张“サユリの绘”，调查第三张有树枝背景的画，选择“本物”，继续穿过金色门来到下一个场景。

这里一共摆放了 8 张“サユリの绘”，调查最深处紫红色云彩的画并选择“本物だ”。

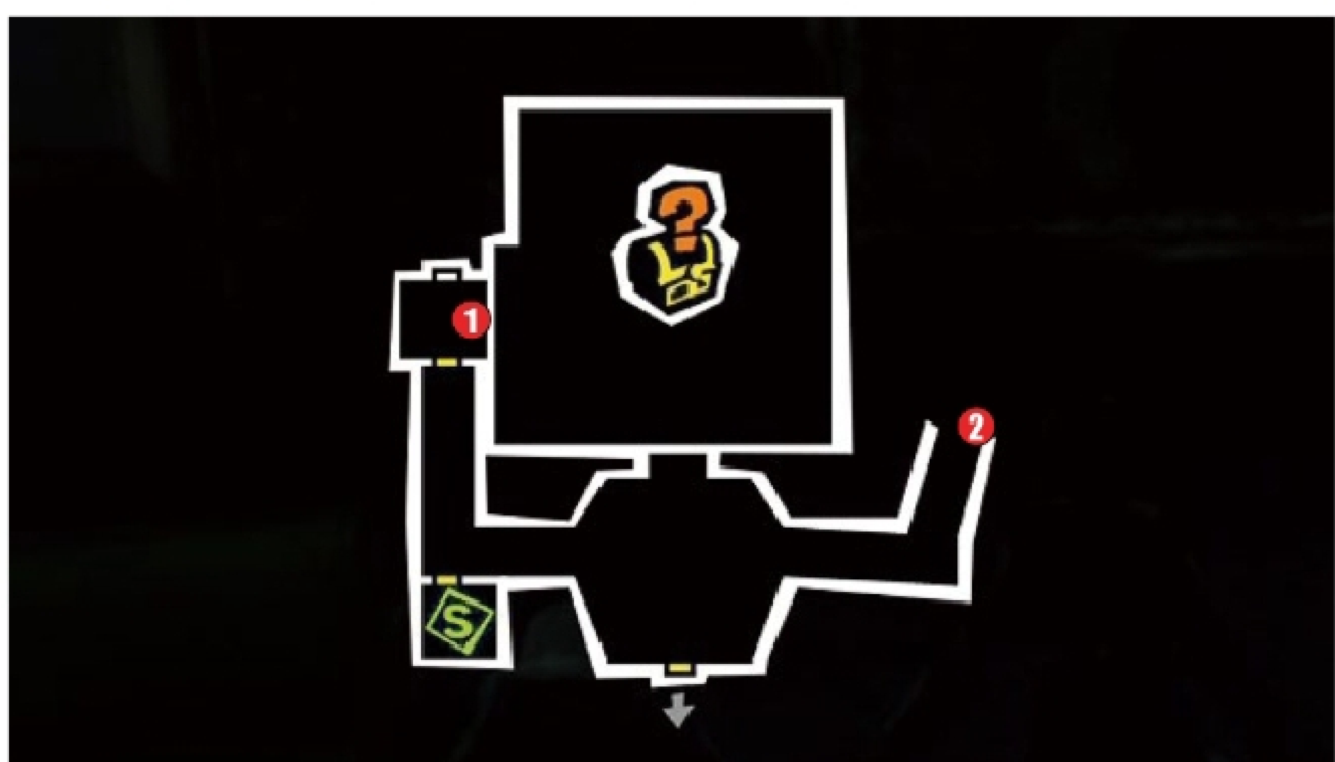
之后从蓝色门回到之前的平台，此时进入下方的黄色门中。

中途有一个宝箱（红莲のリング）别错过，之后就可以进入宝物殿・メインホール。

宝物殿・メインホール

来到红色感叹号的位置触发剧情，

之后先到地图左下角的安全屋“メインホール・监视室”进



行存档。

在位置❶调查桌上的电脑，每个选项都选一遍后发生强制战斗，（つけ狙う狼灵 ×3，弱点为电击）。



胜利后从位置❷来到地图的左侧，

在位置❸的房间中调查墙上的“レバー”，接着从边上的梯子来到位置❹处触发剧情，返回房间后再次调查“レバー”。

此时已经确保了宝藏路线并可以离开，并注意在期限前发出预告状。

盗取宝物 最终期限：6/4

宝物殿・メインホール



从安全屋“メインホール上层・监视室”来到位置❶，调查“レバー”后开始进行作战行动。

爬上楼梯来到位置❷与摩尔加纳汇合，之后调查位置❸发现无法开门。

于是再次爬上房间内的梯子，从天花板上方来到位置❹外的窗户，成功逃出。

之后一路向下，进入散发红光的门后来到中庭，进行BOSS战。

美术馆・BOSS战

BOSS会在本体和画伯之间来回变化，其中画伯的状态下又分为左眼、右眼、鼻、口四个部分，分别有不同的吸收属性，尽量使用吸收属性以外的招式分个击破，具体的吸收属性分布如下，供各位参考。由于需要灵活切换魔法，因此主角自己也最好多准备一些Persona来丰富输出环境。

部位	物	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
左眼			吸	吸	吸	吸				
右眼			吸	吸	吸	吸				
鼻							吸	吸	吸	吸
口	吸	吸								

第一回变身

优先将口的部分打倒后，就可以使用全体范围的物理技能进行攻击了。打倒四体后本体出现，会使用全体伤害的技能。

第二回变身

受到一定伤害后本体消失，再次召唤画伯，并增加了新的招式。

其中“美しき日本画の世界”会给予我方一人全属性弱点异常状态，具体表现为全身被涂黑，多进行防御以免被抓到弱点。

进行第二回变身后四个部分会互相复活对方，因此战术上稍作变化，尽量控制四体都残血，此时打倒口后立刻用全体物理攻击一次带走。

本体再次出现，但招式没有变化。

第三回变身

本体HP下降到一定程度后第三次召唤画伯，这次四体的HP值明显变少，依然按照第二回变身时的策略进行攻击。

全部打倒后本体再次出现。

第四回变身

本体HP继续降到一定程度后第四次召唤画伯，此时可以派遣1人伺机偷袭。

成功后敌方变成全属性弱点，很快全灭。本体出现后也没有什么太大的作为，轻松解决。

银行 カネシロ・パレス

第一次入侵 日期：6/20

金城银行・入口

直接从正门进入银行迷宫内。

银行・正面ホール1阶



只能前往位置❶所在的“应接室”，调查桌上的“札束の山”，发生连续两场的强制战斗，敌人都为游侠の狱卒×2（无弱点，物理属性耐性）。

胜利后触发逃跑的剧情，新岛真觉醒Persona能力，再次进行强制战斗，胜利后自动离开迷宫。

敌人	弱点
激水に游ぶ怪童	核热
游侠の狱卒	–
新岛真的魔法属性为核热，可以尽量让她进行输出。	



确认宝物路线 最终期限：7/6



金城银行・入口

前往正面入口发现无法进入，之后调查地图右侧的“豚の铜像”，开启隐藏通道。

银行・正面ホール 1 阶



从位置1处前往“银行・正面ホール 2 阶”

银行・正面ホール2阶



位置1处墙上的开关可以打开捷径

接着从位置2处爬上柜子后，从通风口进入监视室，有一场强制战斗（破产を知るウマ男 ×4，弱点为祝福），胜利后获得“银行用カード キー”和“银行内の设计图”。

调查监视室正门的刷卡器后可以开门，接着在位置3处调查“カード リーダー”，进入后从小铁窗处乘坐电梯往下，前往“行员用通路”。

银行・行员用通路



电梯到达下层后，从通风管来到位置1跳下。

这个地图中遍布着监视摄像头，尽量使用 L1 开心眼避开照射范围。

位置2、位置3、位置4都有电源箱，依次调查后可以破坏各处的监视摄像机。

从位置5上楼梯后右拐来到上面一层，先前往位置6打开捷径，以便于快速返回安全屋，另外在位置7处也可以打开通向一楼的捷径。

接着从位置8跳下，直走后左拐可以绕到位置9的房间，登上房间内的柜子并从通风口进入隔壁房间，破坏里面的两个电源箱。接着调查房间内的“カード リーダー”，直接开门出去。

在位置10调查“カード リーダー”后开门，往前走偷听两名金色守卫对话。在之后对话的最后一项中选择“一气に行く”，自动来到银行・正面ホール 2 阶的监视室门口。

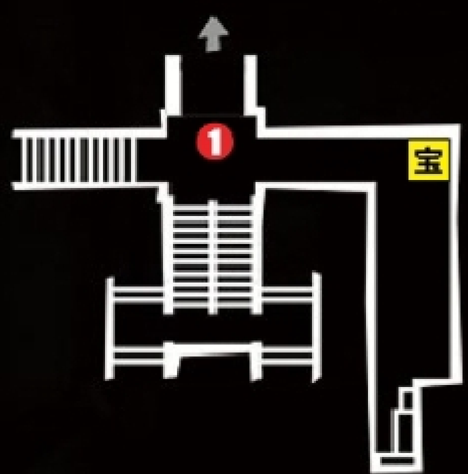




银行・正面ホール2阶

进入监视室内调查"通信机"，之后触发战斗（旋风まとう恶汉，弱点：电击），胜利后获得"起动キー・右"，选择"一气に行く"，自动回到银行・行员用通路的守卫室前。

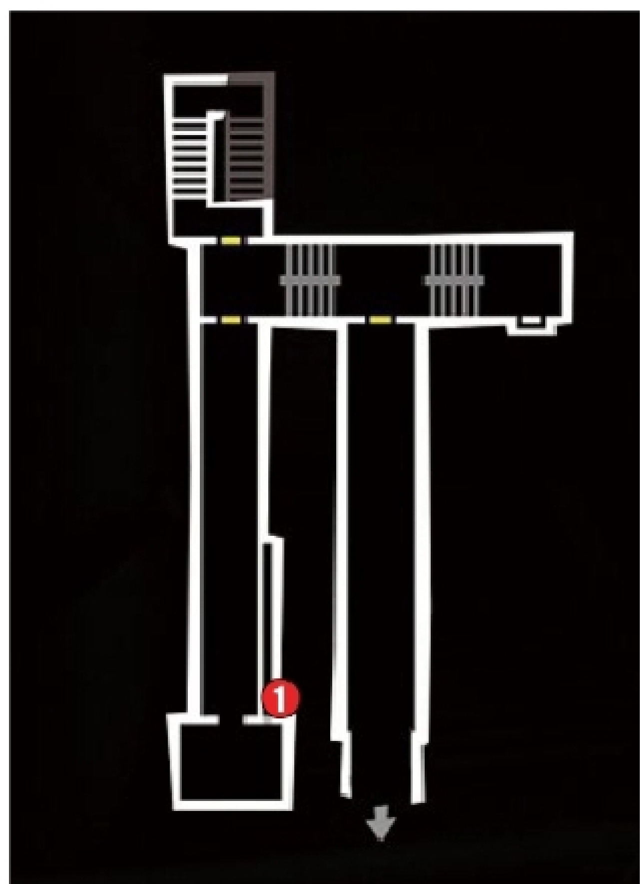
银行・行员用通路



进入守卫室后触发战斗（激水に游ぶ怪童，弱点：核热），胜利后获得"起动キー・左"和"银行地下の设计图"。

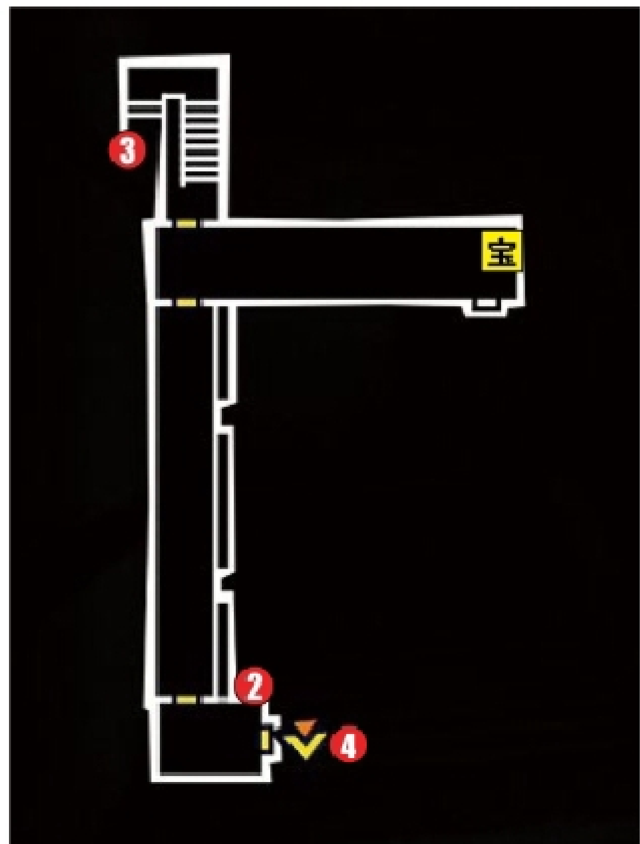
在位置❶处调查"巨大な障壁"后前往"ロンダリング・オフィス"。

ロンダリング・オフィス

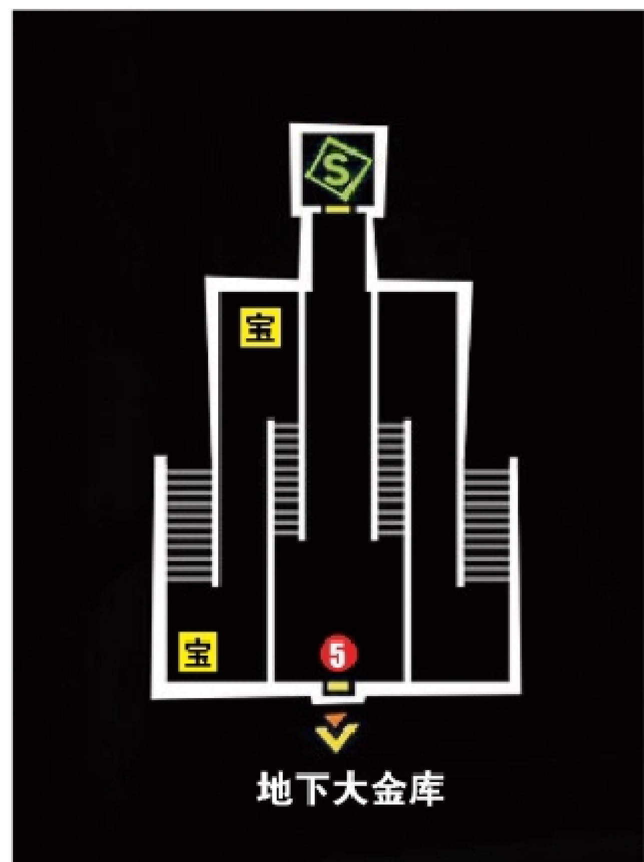


在地图左侧的通道中，有按一定频率工作的监视摄像机，按L1用心眼观察，在摄像机不工作的瞬间利用快速移动前进。

在位置❶处进入通风道后并跳到下层。



从位置❷的通风道进入房间中，这里通道中也有按一定频率工作的监视摄像机，用心眼观察，在摄像机不工作的瞬间利用快速移动前进。



在位置❸处可以打开通往上层的捷径。之后从位置❹乘坐电梯前往下层。

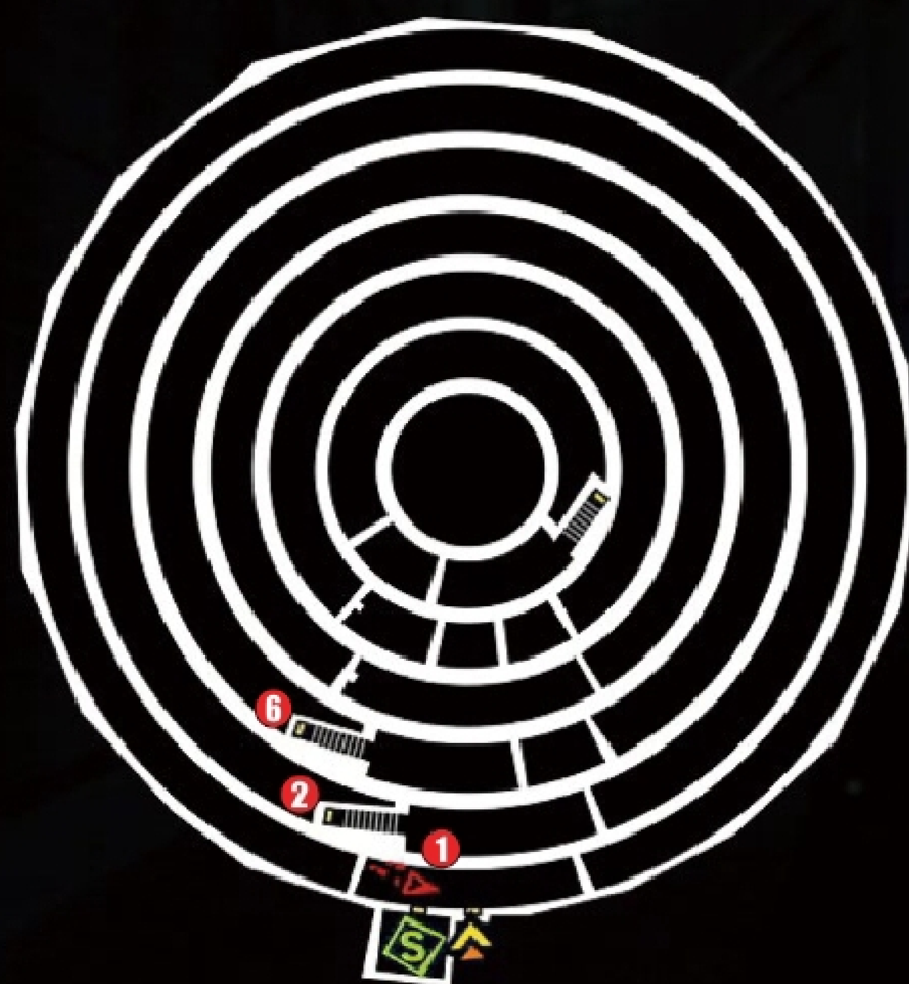
建议从地图左侧的楼梯下楼，这样可以顺手把两个宝箱都拿了。

下楼来到位置❺进行战斗：

敌人	弱点
南で武者杀しの战鬼	念动
激水に游ぶ怪童	核热
旋风まとう恶汉	电击
带上新岛真和坂本龙司，玩家则可以自己合成一个带念动魔法的Persona，即可轻松解决这场战斗。	

胜利后可以先前往地图最上方的安全屋存档，之后从中央下方的电梯前往"地下大金库"。

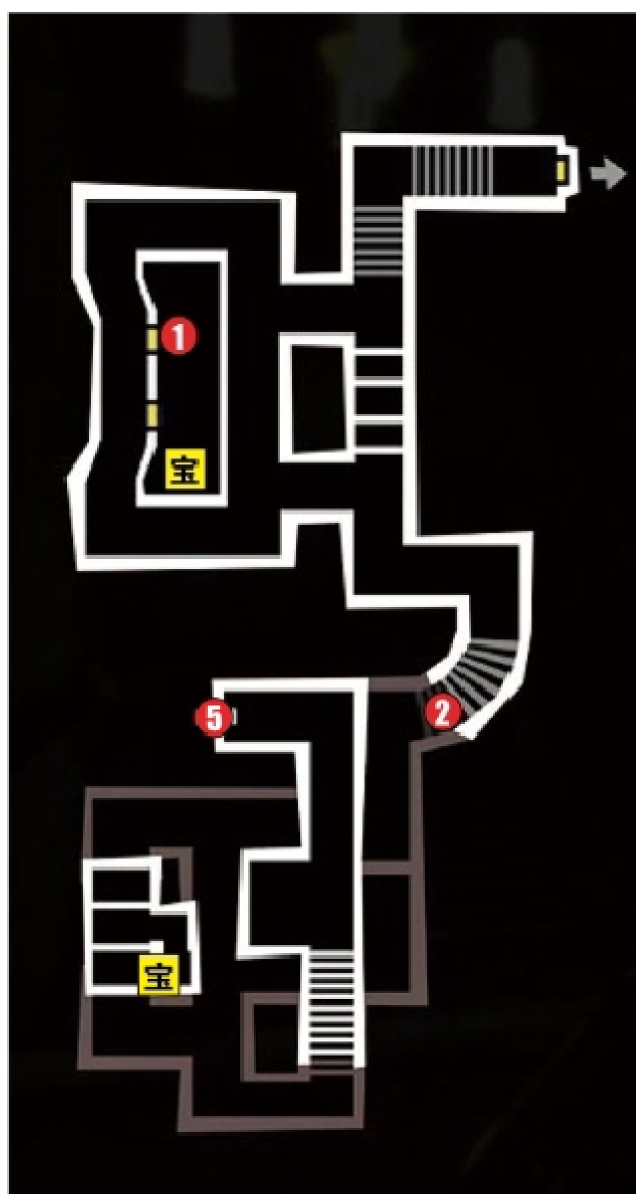
地下大金库



进门后左侧就有一个安全屋"地下大金库・空き部屋"。

接着在位置❶处的密码装置中输入0102，从左侧楼梯❷前往"第1フロア"

地下大金库・第1フロア



在位置❶调查"豚の铜像"后获得"破り取られたページ"。

从位置❷下楼来到位置❸处调查"豚の铜像"后获得"破り取られたページ"

从位置❹上楼后来到位置❺，在密码装置中输入0931，在之后的对话中选择"一气に行く"，直接回到"地下大金库"。从左2阶梯❻前往"第2フロア"。



地下大金库・第2フロア



在这张地图中要小心监视摄像机。

从位置❶向上攀登，从左边的通风管道来到下个房间。

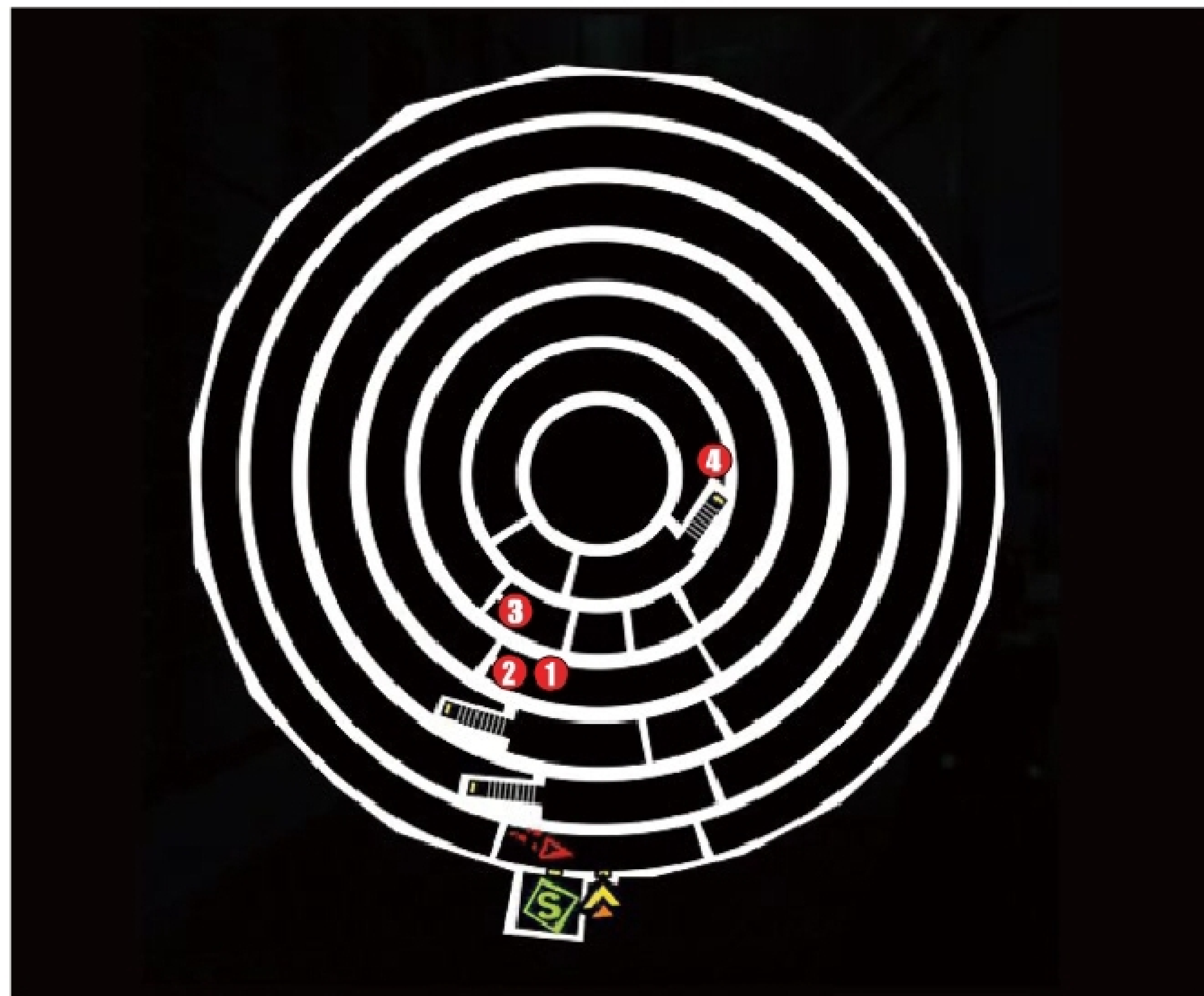
从位置❷的通风管道出来后抵达位置❸，调查“豚の铜像”后获得“破り取られたページ”。

从位置❹上楼来到位置❺，调查“豚の铜像”后获得“破り取られたページ”。

最后到位置❻处的密码装置输入 2391，接着选择“一气に行く”回到地下大金库。



银行・地下大金库



在位置❶处与金色制服的警卫战斗

胜利后调查位置❷的开关选择“右のスイッチを押す”→“スイッチを押す”。

接着调查位置❸的开关选择“スイッチを押す”。

最后返回位置❷，再次选择“スイッチを押す”，之后就可以从右侧的阶梯❹前往“第 3 フロア”。



地下大金库 ・第3フロア

在位置❶处调查“豚の铜像”获得“破り取られたページ”。

在位置❷处调查“豚の铜像”获得“破り取られたページ”顺手破坏房间内的供电箱，可以在位置❸处打开捷径。

接着来到位置❹，L1 心眼可以看到可供攀登的地方，来到货架后绕到位置❺，进入通风口中，出来后位置❻可以打开捷径。

转身在位置❼的密码装置中输入 1841，之后选择“一气に行く”自动返回“地下大金库”。

银行・地下大金库

来到圆环地图最中央的房间中，乘坐电梯潜入确认宝物后就可以返回，并于 7 月 8 日之前发出预告状。



盗取宝物 最终期限：7/8



银行・BOSS战

从安全屋“地下大金库・空き部屋”出来后，前往环形迷宫的中央进行 BOSS 战，BOSS 会在两个状态间切换。

人形状态（ネシロ・バエル・ジュンヤ）



攻击手段为咒怨属性的全体攻击和单人攻击、主人公的初始 P 带有咒怨属性耐性，是不错的应对手段。另外还会使用造成恐怖效果的技能，可以在队伍中加入具备消除负面效果技能的新岛真。BOSS 没有明显的弱点，稳扎稳打平推即可，濒死时我方会发动总攻击，之后 BOSS 会召唤“铁猪形态（ブタトロン）”。

铁猪形态（ブタトロン）

和人形状态不同，攻击均为物理属性伤害，HP 下降一定程度后，使用“超 V.I.P. フォーム”



变成铁球，之后如果左上角提示“回转速度が上升”，那么接下来会使用物理属性的全体大伤害“大怪球マーチ”，建议全员提前进行防御。

使用一次“大怪球マーチ”后变回猪的状态，当 HP 再次下降一定程度后，第二次使用“超 V.I.P. フォーム”，此时可以直接攻击铁球上人形本体，集中火力在“大怪球マーチ”发动前将其打落，就能使其立刻变回猪的形态，

当 HP 再次下降一定程度后，第三次使用“超 V.I.P. フォーム”，此时游戏提示可以扔出一下价值比较高的道具来阻止“大怪球マーチ”发动。当然如果有信心一口气解决敌人的话，不必浪费道具。

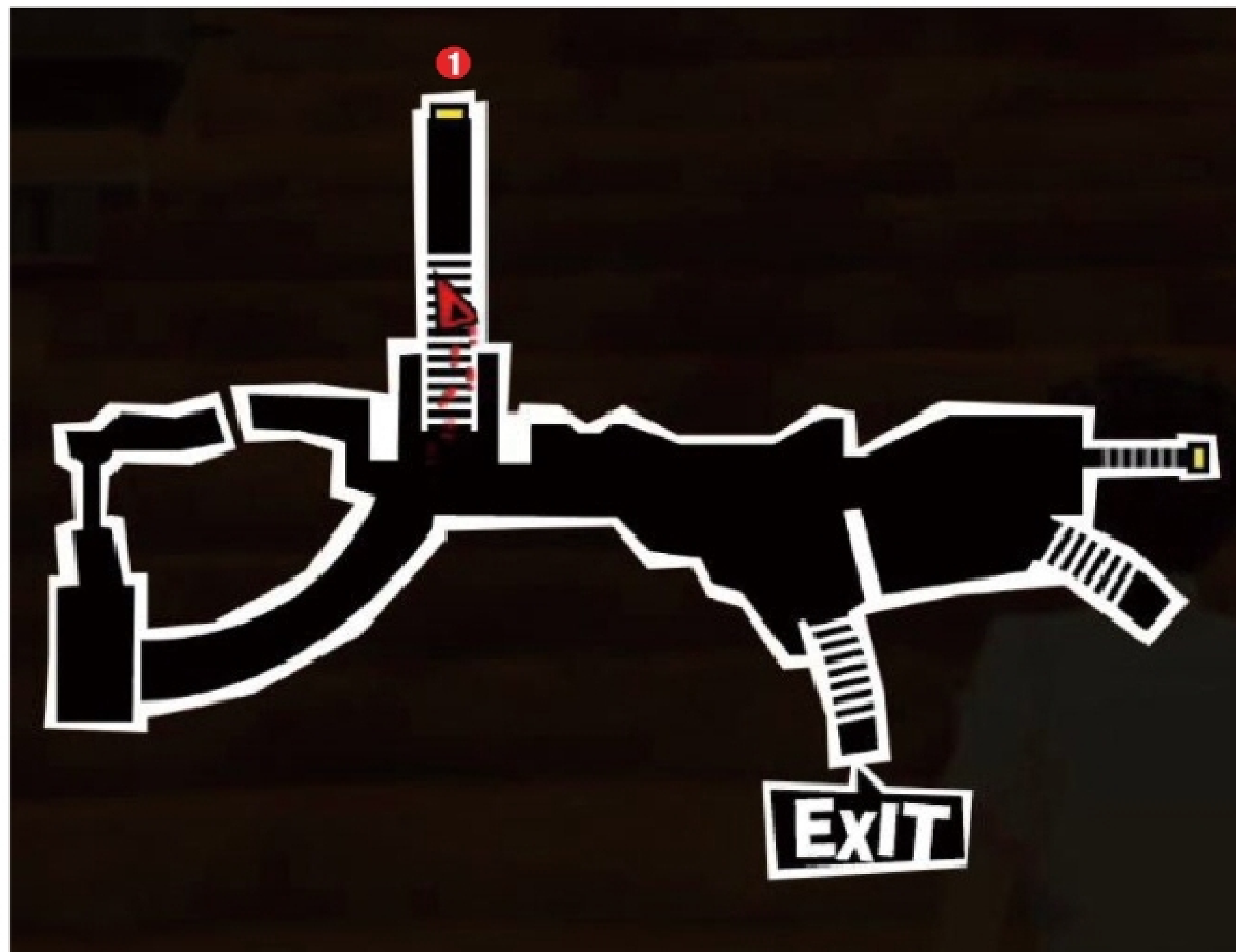
金字塔 | フタバ・パレス



第一次入侵 日期：7/25



ピラミッド・入口



从位置❶的正面入口进入迷宫中

ピラミッド・大回廊

一路笔直向前来到地图最深处，与暗影双叶对话后自动离开迷宫。




确认宝物路线 最终期限：8/18

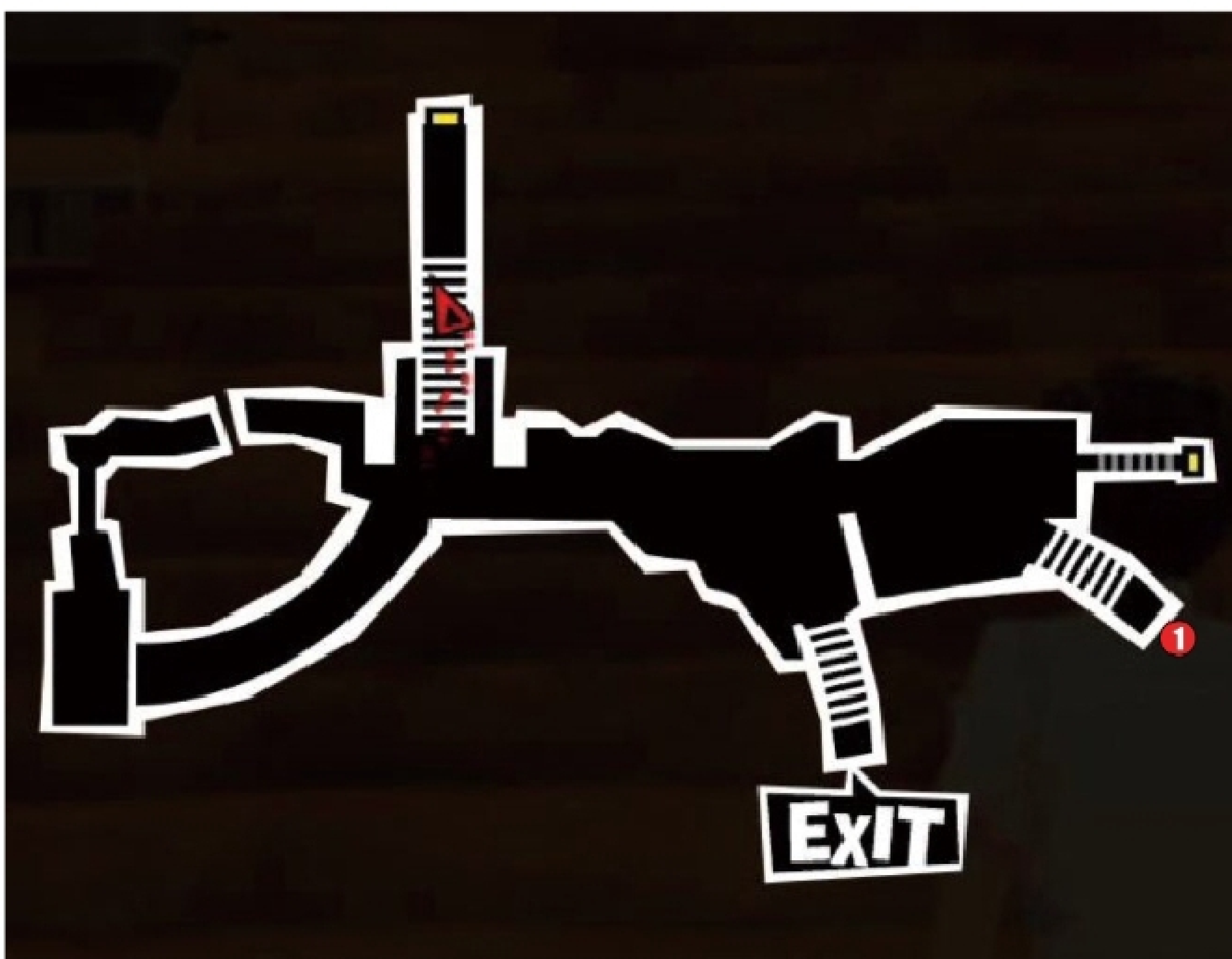
ピラミッド・入口

和之前一样，从正门进入“ピラミッド・大回廊”。

ピラミッド・大回廊

笔直来到封印的大门前，调查“封印されてた大扉”，接着返回迷宫入口处，触发与暗影双叶的对话剧情，最后离开迷宫返回“ピラミッド・入口”

ピラミッド・入口



往地图右下角来到位置❶的高台上调查，选择“向かう”后前往“砂漠の街”。

砂漠の街

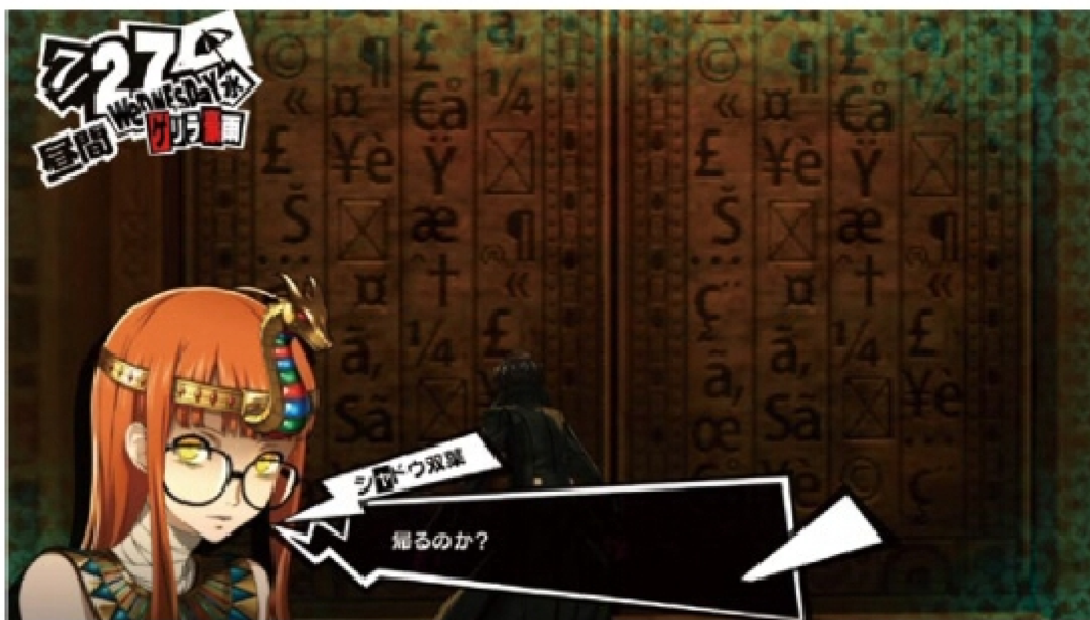


在位置❶触发剧情，追赶逃跑的盗贼（建议提前把街上的暗影都清理干净，以免形成干扰）

追赶几次过后，盗贼会绕着位置❷的建筑转圈，此时不要追赶而是直接反方向堵住其去路，将他逼到位置❶中触发战斗，胜利后获得“盗まれたパピルス”。

敌人	弱点
荒ぶる鸟神	铳
非常简单的一场战斗，不断拿枪点射后发动总攻击即可。但队伍中最好不要有疾风弱点的角色，以免被敌人打出倒地状态。	

ピラミッド・大回廊



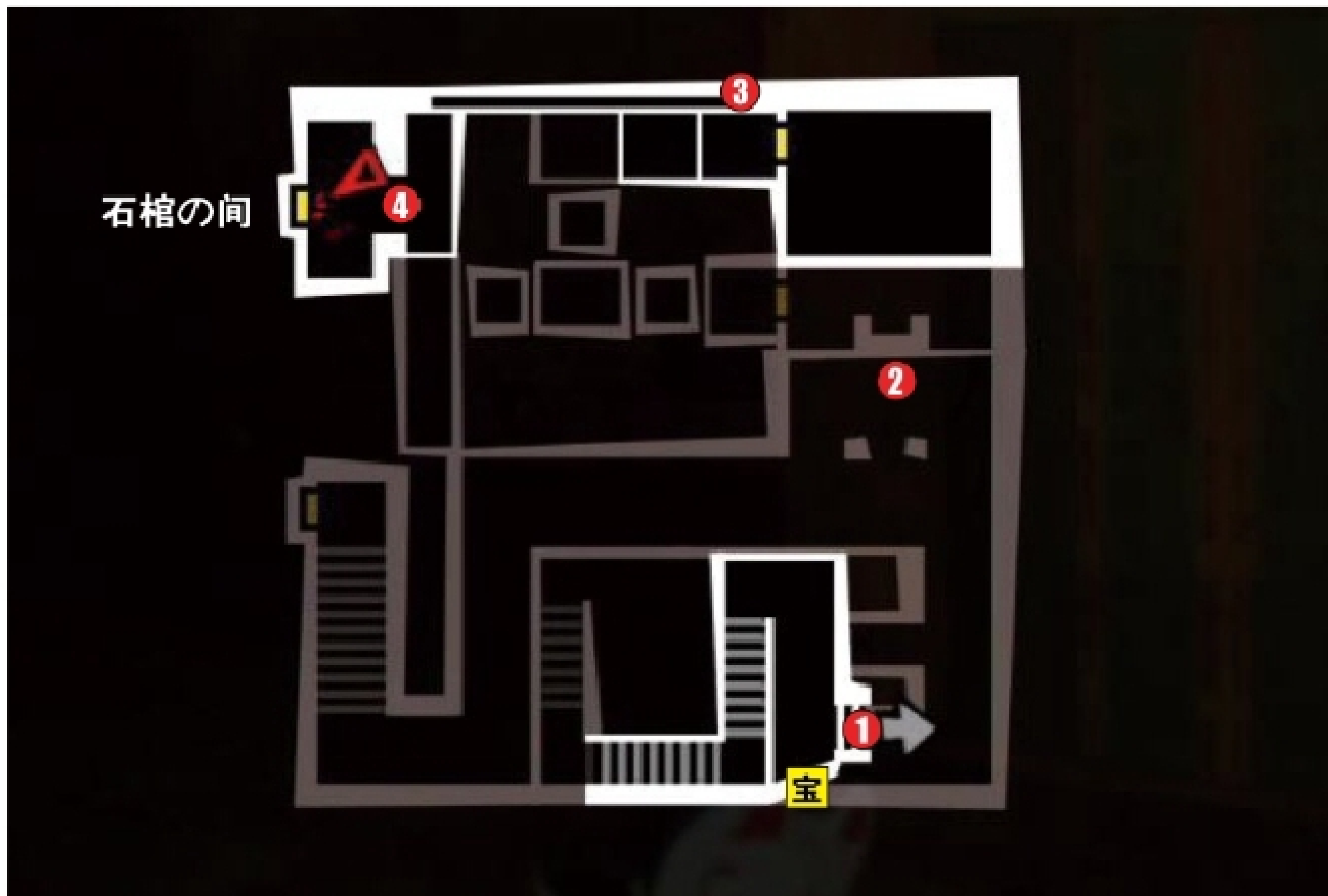
返回“ピラミッド・大回廊”与暗影双叶对话，获得“ピラミッドの见取图”后自动来到“ピラミッド・地下空洞”。

ピラミッド・地下空洞



利用遍布四周的木乃伊棺材不断向上攀登，来到最上层的位置❶后，可以前往“ピラミッド・地下通路”。

ピラミッド・地下通路



位置❶可以打开通往迷宫外的捷径。

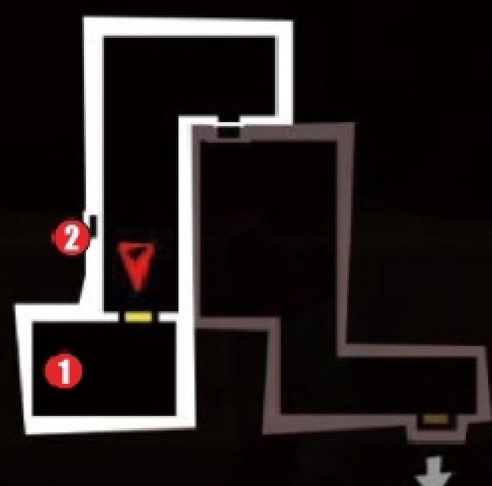
接着前往位置❷处进行战斗：

敌人	弱点
石棺に眠る王侯	疾风
敌人的弱点是疾风，围绕着拥有疾风魔法的摩尔加纳为主要输出点，另外BOSS会召唤冰结属性弱点的“回廊にうねるヘビ女”，最好让佑介也加入到队伍中。战斗中途BOSS会使用魔法将我方一员变为老鼠，老鼠化后无法进行任何操作。	

胜利后通过前方的的木乃伊棺材来到上层，在位置❸开心眼观察后，发现可以攀上墙壁，在上层的尽头调查“石のスイッチ”。之后直接从左侧跳下，调查位置❹的大门后进入“石棺の间”

ピラミッド・石棺の间







首先在位置❶调查“谜の石像”后获得“奈落の宝玉”，

接着从位置❷通过木乃伊棺材攀至上层，在位置❸，调查“谜の石像”后获得“奈落の宝玉”。

从位置❹回到“ピラミッド・大回廊”

ピラミッド・大回廊

来到大回廊后，可以在角落里找到两个“石の台座”，调查后将刚刚获得的“奈落の宝玉”放入其中，前方大门开启。

之后一路向前，在右手边可以找到安全屋“大回廊・下段・小部屋”，接着从左侧门中前往“拒绝の间”。

ピラミッド・拒绝の间



前进一段后发现暗影双叶，但暂时无法跟随她进入目的地。

此时先到位置❶调查“石のスイッチ”

接着到位置❷调查，获得“拒绝の宝玉”后原路返回位置❻所在房间。

前往位置❸调查石像并放上“拒绝の宝玉”，

在位置❹的调查“石のスイッチ”，直接跳下后从左侧的木乃伊棺材堆跃至上层。从位置❺返回“大回廊”。

ピラミッド・大回廊

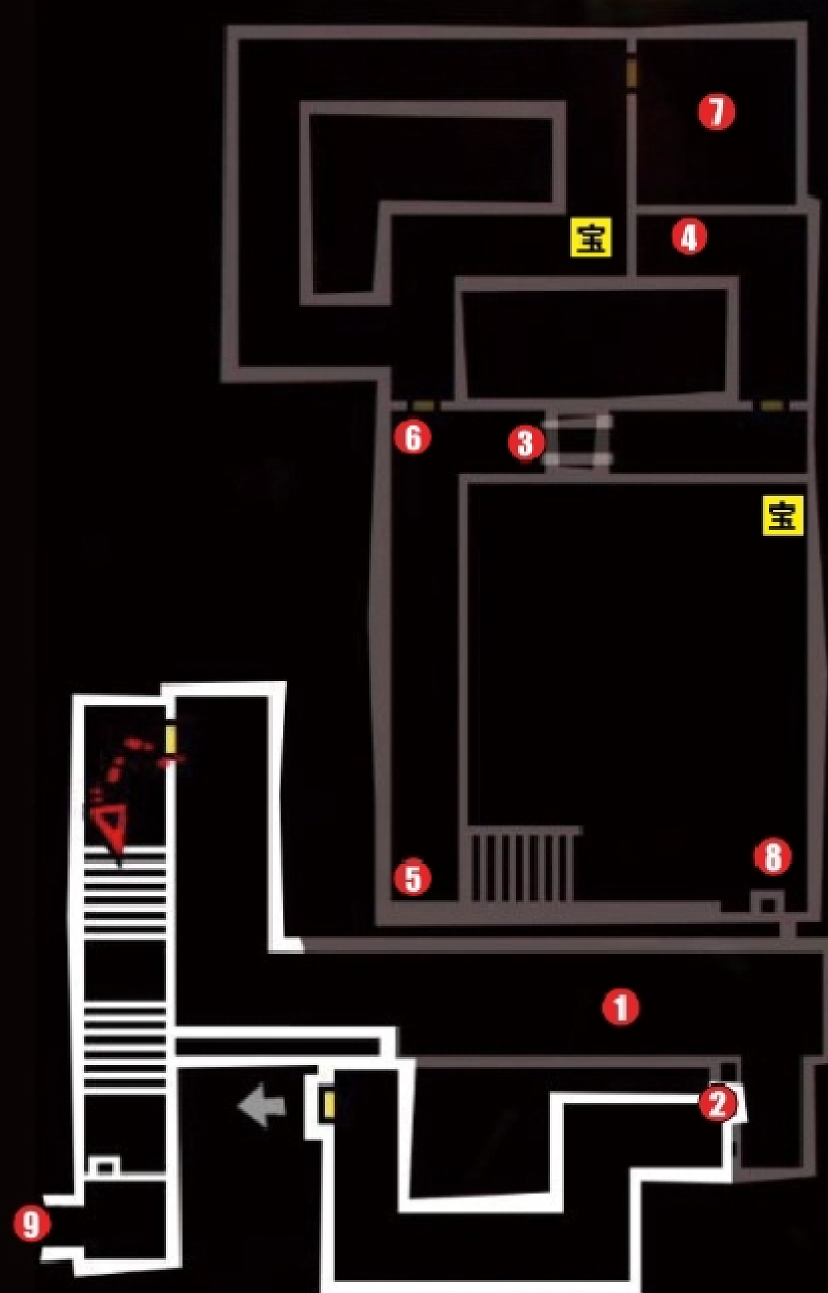
调查中央的“反射板”，将出现的壁画调整至如下图所示的位置。

之后就可以继续沿着大回廊直线前进了。

笔直往前，左侧为安全屋“大回廊・中段・小部屋”，右侧则可以进入“ピラミッド・自责の间。



ピラミッド・自责の间



来到位置❶触发剧情后，这里的道路被挡住了。

从位置❷进入墙壁上的石洞，来到隔壁房间中。

调查位置❸的木板选择“蹴り倒す”，之后可继续前进。

在位置❹调查石板后得到“B01010”的提示。

返回位置❸的房间后发现其中一侧的5个石棺亮起，以青色石棺为起点的话，将从左至右的5个石棺调整为“灭灯／点灯／灭灯／点灯／灭灯”的状态。

之后在位置❺调查石碑开关“石のスイッチ”开启位置❻的门。

然后来到位置❼调查石板，得到“R01100”和“B10011”的提示。

返回位置❸的房间后，以红色石棺为起点的一侧，从右至左分别调整为“红棺／灭灯／点灯／点灯／灭灯／灭灯”

以青色石棺为起点的一侧，从左至右分别调整为“青棺／点灯／灭灯／灭灯／点灯／点灯”的状态。

在位置❺调查“石のスイッチ”后，巨大的石头球停止。

最后从位置❽的木乃伊棺材跳跃至上层，踩着石球从位置❾返回“大回廊”。

ピラミッド・大回廊



回到大回廊后调查中央的“反射板”，并将壁画调整为下图所示。

前方道路开放便可继续前进，右侧为安全屋“大回廊・上段・小部屋”，左侧可前往“ピラミッド・庇护の间”。

ピラミッド・庇护の间





在庇护の间（下段）地图中的位置❶处，穿过墙角的石洞，来到位置❷调查“石のスイッチ”，房间外原本被陷阱阻拦的宝箱可以拿了。

接着在庇护の间（上段）地图中的位置❸处调查“石のスイッチ”。

前往庇护の间（下段）地图中的位置❹，穿过墙角的石洞。

在位置❺调查金色的木乃伊棺材，出现隐藏开关“石のスイッチ”，按下后另一个房间出现隐藏开关。

在位置❻处调查刚刚出现的隐藏开关，按下后打开隐藏房间，在里面调查石像可以获得“庇护の宝玉”。

从位置❼处跳跃至庇护の间（上段），来到位置❽调查“石の台座”，放上“庇护の宝玉”后出现光之路。

直接跳下后便可前往对侧，顺便去一趟安全屋“庇护の间·小部屋”。

最后在位置❾发生战斗：

敌人	弱点
石棺に眠る王候	疾风
回廊にうねるヘビ女	冰结
洞穴のヘビ男	疾风

和之前的战斗差不多，让摩尔加纳和佑介参战，敌人依然会使用让我方一员变成老鼠的魔法。

胜利后在位置❿处通过木乃伊棺材来到上层，调查石像后获得“庇护の宝玉”。

接着从位置⓫处的棺材往上走，通过光之路来到位置⓬调查“石の台座”，将刚刚得到的“庇护の宝玉”放上，出现新的光路。

最后前往位置⓭，沿着光束的方向走，穿过金色门后回到“大回廊”。

ピラミッド・大回廊

回到大回廊后调查中央的“反射板”，并将壁画调整为下图所示。之后前方道路开放，此时便可以前往最终目的地了。

调查最后一道大门，与暗影双叶对话后离开迷宫。





盗取宝物 最终期限：8/19



和以往不同，这一次在发出预告状的当天就会进入迷宫中，要提前做好准备。

ピラミッド・大回廊

从安全屋“大回廊·上段·小部屋”出来，进入开启的最终大门后，调查“光る台座”并前往“虚の间”。

ピラミッド・虚の间

来到左侧最上层后进行BOSS战。



ピラミッド・BOSS战

这场战斗分为两个阶段。BOSS的攻击招式基本为物理属性，若是能提前合成出带有物理反射的Persona会轻松很多。另外BOSS会频繁使用造成我方绝望效果的技能“战栗の绝叫”，且中招概率不低，比较棘手。因此可以带上新岛真进行异常状态回复，另外摩尔加纳的全员HP回复和死亡复活也非常实用。

第一阶段

第一阶段BOSS持续滞空，因此近战攻击是完全无效的，而铳攻击和魔法攻击的伤害也几乎可以忽略不计。在保证安全的状态下周旋几个回合，当她消失后会使用给予我方全体大伤害的“狮子女の猛击”，提前进行防御。

使用一次“狮子女の猛击”后，便会进入佐仓双叶觉醒Persona能力的剧情。

第二阶段

剧情过后战斗进入第二阶段，此时双叶会作为辅助型角色参与战斗，我方全员HP和SP全回复。

这一阶段中双叶会送来一座巨弩，可以选择派遣一名队员进行操作，2~3回合后即可发射，给予BOSS一次较大物理伤害并让其从空中落下，此时可以进行一次总攻击。此后用○键的普通攻击就能带来颇为可观的伤害了。

BOSS再次飞起后，我方也可以继续重复巨弩射击的操作。只要尽量避免被长时间陷入绝望状态，基本没有什么难度。BOSS濒死时落地，由主角一枪毙命。

宇宙基地 | オクムラ・パレス



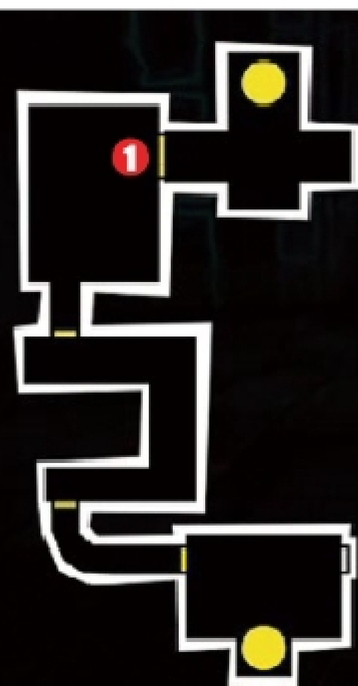
第一次入侵 日期：9/15



宇宙基地・通用口



调查地图中央的装置，前往“宇宙基地・设施内通路”



宇宙基地・设施内通路

到达位置❶触发剧情。之后自动离开迷宫。



确认宝物路线 最终期限：10/8



宇宙基地・设施内通路（1）



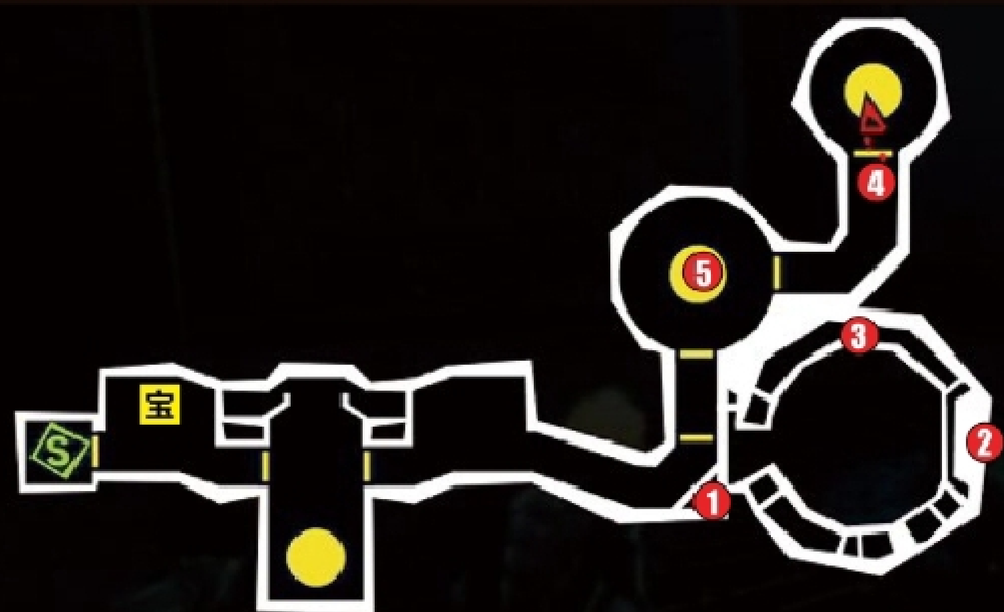
依然从通用口中央来到“设施内通路”，到达位置❶开启大门后，进行一场强制战斗：

敌人	弱点
春のフィアンセ	念动
社畜ロボ・TYPEヒラ×2	火炎、疾风

奥村春觉醒了Persona能力，其擅长的念动技能正好克制“春のフィアンセ”，而针对敌人的弱点将杏和龙司加入队伍中。
另外“社畜ロボ・TYPEヒラ”会使用HP完全回复的技能，因此请优先解决他们。

胜利后奥村春加入队伍，来到位置❷并调查，前往下一层。

宇宙基地・设施内通路（2）



前往地图左侧的安全屋“施设内通路・监视ルーム”存档。

接着前往位置❶处跳上墙壁至上层，进入通风口后来到位置❷，调查“端末装置”，获得地图“宇宙基地の地图”。

从位置❸的通风口出来后到达位置❹进行调查，此时缺少身份认证无法进入。

来到位置❺后调查“スイッチ”，乘坐电梯前往“兵舍エリア”。

宇宙基地・兵舍エリア



前往位置❶，绕到每个机器人身后可以获取关键讯息（红字表示）。此后可以先前往绿色标志处的安全屋“兵舍エリア・监视ルーム”进行存档。

到达位置❷进行战斗，胜利后获得“系长の社员证”：

敌人	弱点
社畜ロボ・TYPE系长	核热
社畜ロボ・TYPEヒラ×2	火炎、疾风

在位置❸处使用刚刚获得的道具可以开启大门，前往位置❹进行战斗，胜利后获得“课长の社员证”：

敌人	弱点
社畜ロボ・TYPE课长	疾风
社畜ロボ・TYPEヒラ×3	火炎、疾风

在位置❺处使用刚刚获得的道具打开大门，前往位置❻处进行战斗，胜利后获得“部长の社员证”：

敌人	弱点
社畜ロボ・TYPE部长	念动
社畜ロボ・TYPEヒラ×4	火炎、疾风

在位置❼使用刚刚获得的道具打开大门，从下来时乘坐的电梯返回“施设内通路”。

宇宙基地・设施内通路（2）

之前无法进入的门现在已经可以通过认证并开启，进入后乘坐电梯向上，直走左拐前往“屋外エリア”。

宇宙基地・屋外エリア



在位置❶调查“リフトスイッチ”让平台移动至对面，此后可以先在绿色标志的安全屋“屋外エリア・监视ルーム”进行存档。

来到地图最上方的位置❷，前往“中央工场・搬出ライン”。

中央工场・搬出ライン



先前往最下方的安全屋“搬出ライン・监视ルーム”，同时附近有一个藏得比较隐秘的宝箱不要错过了。

来到位置❶时发现道路被封死了，于是返回位置❷调查“コンソール”并选择“10倍”，破坏机械臂形成新的通路。

在位置❸调查“コンソール”，破坏机械臂形成通路。

接着在位置❹调查“コンソール”并选择“スピードを上”，破坏机械臂。之后就能从位置❺前往”制造ライン”。



来到这个区域后先前往安全屋“废弃ライン・监视ルーム”进行存档。

在位置❶处调查“コンソール”选择“スピードを上”，破坏机械臂形成通路。

接着在位置❷处调查“コンソール”选择“昼休み”，蓝色通路停止30秒，R2奔跑通过后前往位置❸。

在位置❸调查“コンソール”选择“スピードを上”，破坏机械臂形成通路。

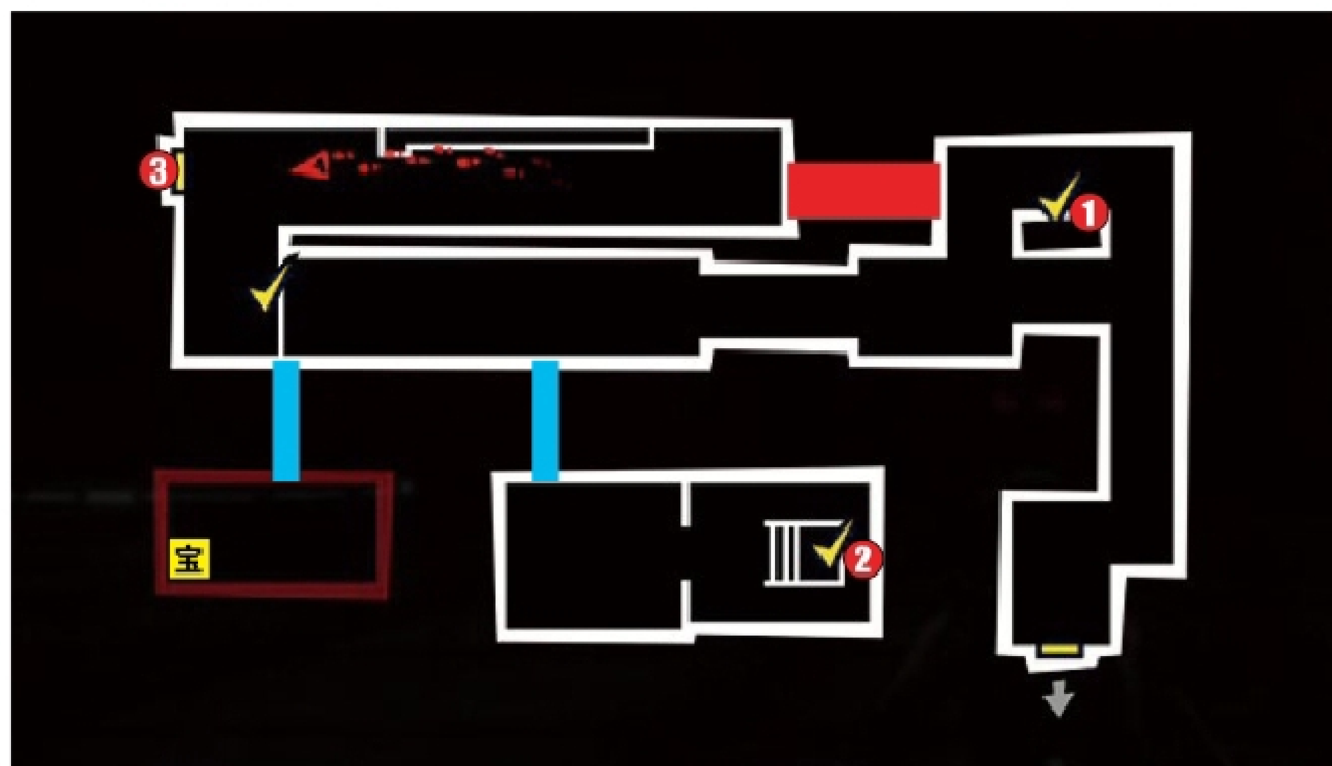
通过机械臂来到位置❹处调查“コンソール”并选择“昼休み”，黄色通路停止30秒，R2奔跑通过后前往位置❺。

在位置❺处进行三场连续战斗，每一场的敌人配置都是“社畜ロボ・TYPE主任”：

敌人	弱点
社畜ロボ・TYPE主任	冰結

战斗胜利后进门，从位置❻乘坐电梯前往“宇宙基地・中央工场”。

中央工场・制造ライン



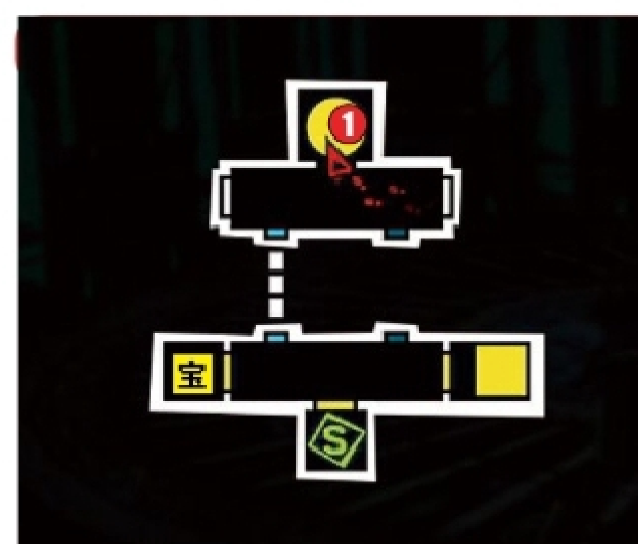
在位置❶调查“コンソール”并选择“昼休み”，地图中标出的两个蓝色通道会停止30秒，请使用R2快速奔跑，在规定时间内从右侧的蓝色道通道抵达位置❷。(建议提前把路上的敌人都清理干净，这样才能安全快速的奔跑前进)。

在位置❷调查“コンソール”选择“昼休み”后，地图中标出的蓝色与红色通道都会停止30秒，依然使用R2快速奔跑依次通过，最终抵达位置❸，并前往“中央工场・废弃ライン”。

中央工场・废弃ライン



宇宙基地・中央工场



先前往安全屋“中央工场・监视ルーム”进行存档。

从左侧的圆形窗户飞向对面房间，在位置❶处调查中央的“リフトスイッチ”后前往“宇宙基地・搬送ラインエリア”。

宇宙基地・搬送ラインエリア(1)



请按照以下顺序进行调查

1、在位置❶选择“レバーを引く”，从开启的圆形窗户飞到对面。

2、在位置❷选择“レバーを引く”。

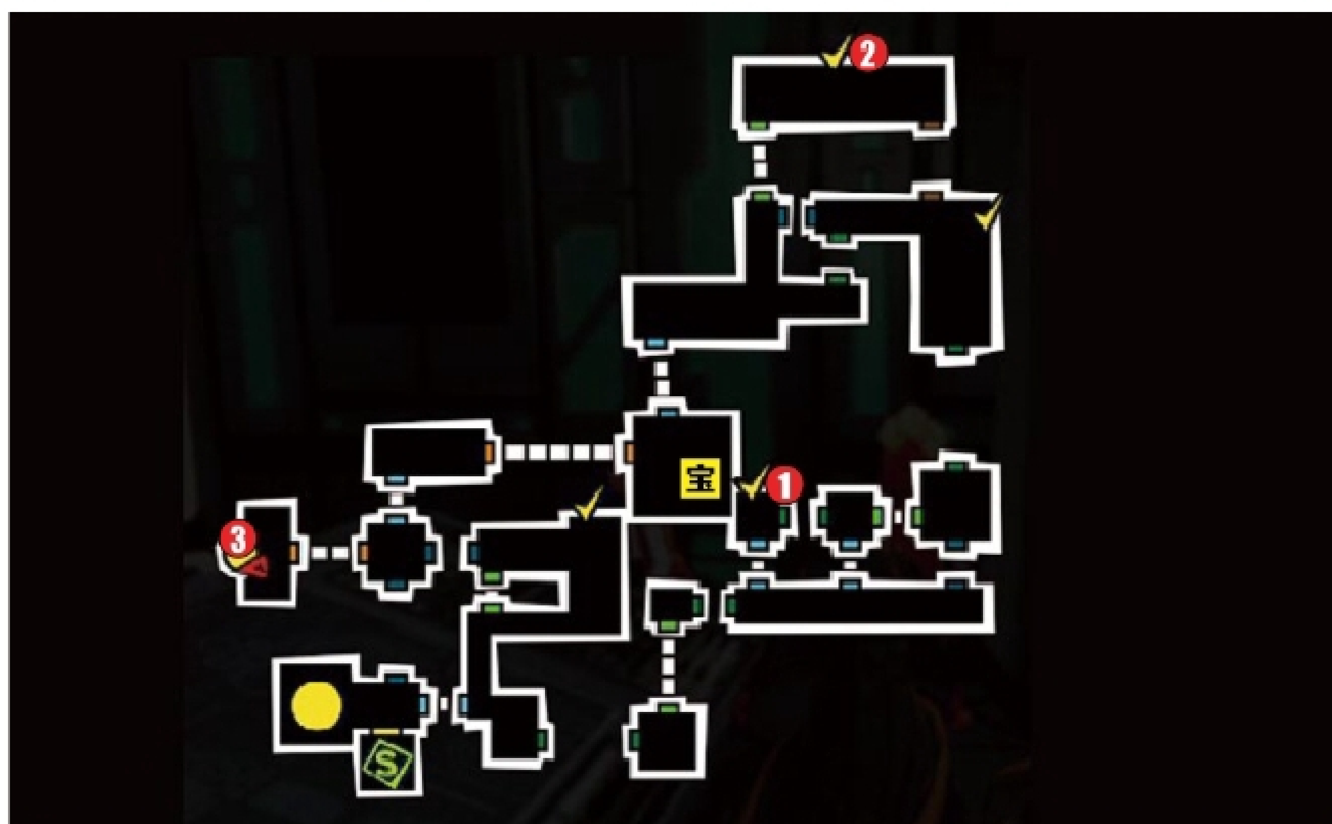
3、在位置❸选择“レバーを引く”。

4、再次回到位置❷选择“レバーを引く”。

5、在位置❹选择“レバーを引く”，此时便能前往位置❺。

在位置❺调查中央的“リフトスイッチ”后前往“宇宙基地・搬送ラインエリア(2)”。

宇宙基地・搬送ラインエリア



首先在安全屋“搬送ラインエリア・监视ルーム”进行存档。

来到位置❶后调查并选择“レバーを引く”，

接着前往位置❷调查并选择“レバーを引く”。

这样一来就可以顺利飞往位置❸，乘坐电梯来到“兵器制造エリア。

直接传送至安全屋“兵器制造エリア・监视ルーム”。

到达位置❶时触发时间限制的剧情，玩家必须在10分钟之内抵达BOSS所在的位置，就距离上来说时间是绰绰有余的，但因为沿路有不少敌人，因此必须速战速决，另外也别忘了拿中途的一个宝箱。

从左侧上楼绕到位置❷，前往“宇宙基地・兵器整备エリア”



宇宙基地・兵器制造エリア

这里也算在10分钟的时间限制内，请尽快抵达位置❶后进行BOSS战斗。

宇宙基地・兵器制造エリア

首先在安全屋“兵器制造エリア・监视ルーム”进行存档。

在位置❶处确认宝藏后即可离开迷宫，准备进行下一步——发出预告状。





盗取宝物 最终期限：10/10



宇宙基地・兵器制造エリア



宇宙基地・BOSS战



这场战斗分为三个阶段，且限制时间为30分钟。

所有的敌人都具备物理耐性，而且就算抓准弱点把对方全员都打成倒地状态，也不能发动全员的总攻击，因此必须依靠长时间的魔法技能来保证伤害输出，请确保有足够的SP或相应的回复道具/饰品来作为支撑。

另外由于敌人的弱点涵盖了所有种类的魔法属性，可以提前多合成一些Persona丰富主角的魔法技能，这样打起来会轻松不少。

第一阶段：

第一阶段BOSS会连续召唤各种级别的“社畜ロボ”，按照ヒラ（共10体）→主任（共5体）→系长（共4体）→课长（共3体）→部长（共2体）的顺序依次提升，场面上会一般会保持四名敌人同场。

这一阶段中玩家只要对照下方给出的弱点列表有针对性进行输出即可（但无法进行总攻击），惟一要注意的是BOSS会下达自爆指令，如果对血量和防御力没有把握的话请进行全员防御。当消耗完所有数量的“社畜ロボ”后，战斗进入第二阶段。

敌人	弱点
社畜ロボ・TYPEヒラ	火炎、疾风
社畜ロボ・TYPE主任	冰结、念动
社畜ロボ・TYPE系长	电击、核热
社畜ロボ・TYPE课长	疾风、祝福
社畜ロボ・TYPE部长	念动、咒怨

第二阶段

第二阶段时BOSS会召唤1体“役员ロボ・TYPE专务”，没有任何弱点且会反射电击属性的魔法攻击，总体来说还是用除了电击以外的魔法技能比较有效。

需要注意的是当它使用技能“ビッグバン・オーダー”进行蓄力后，下回合必定会使用“全体特大伤害”的技能，看到这种情况请务必让全员都进入防御状态。

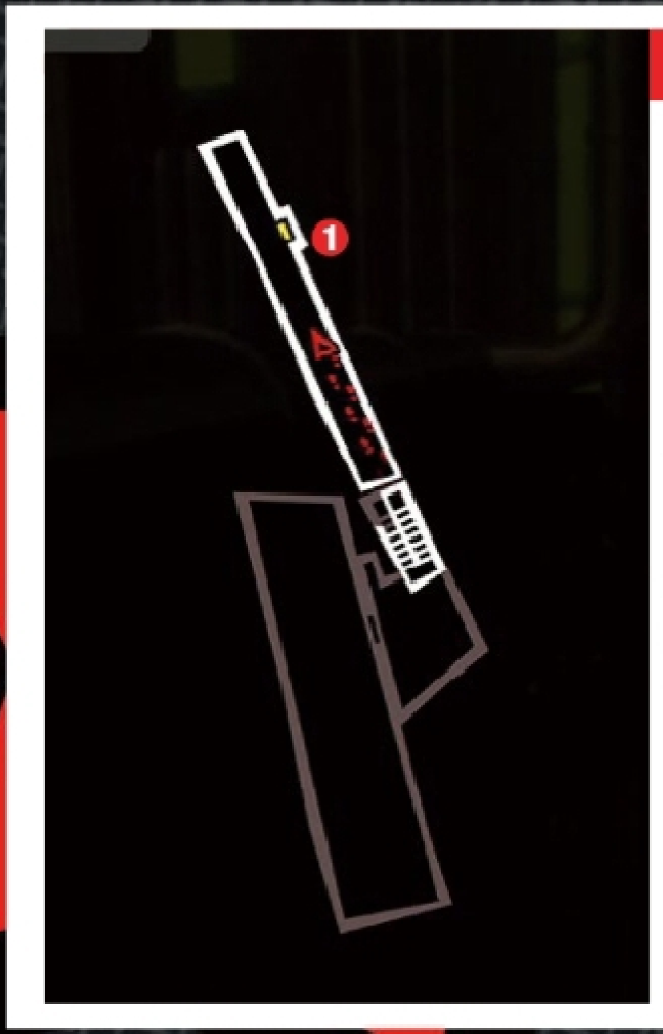
第三阶段

第三阶段终于轮到BOSS亲自出马了，不过它应该算是整个游戏里最弱的BOSS，没有之一。虽然没有任何弱点但非常不经打，随随便便三招两式便可将其带走，毫无难度可言。

赌场 ニイジマ・パレス

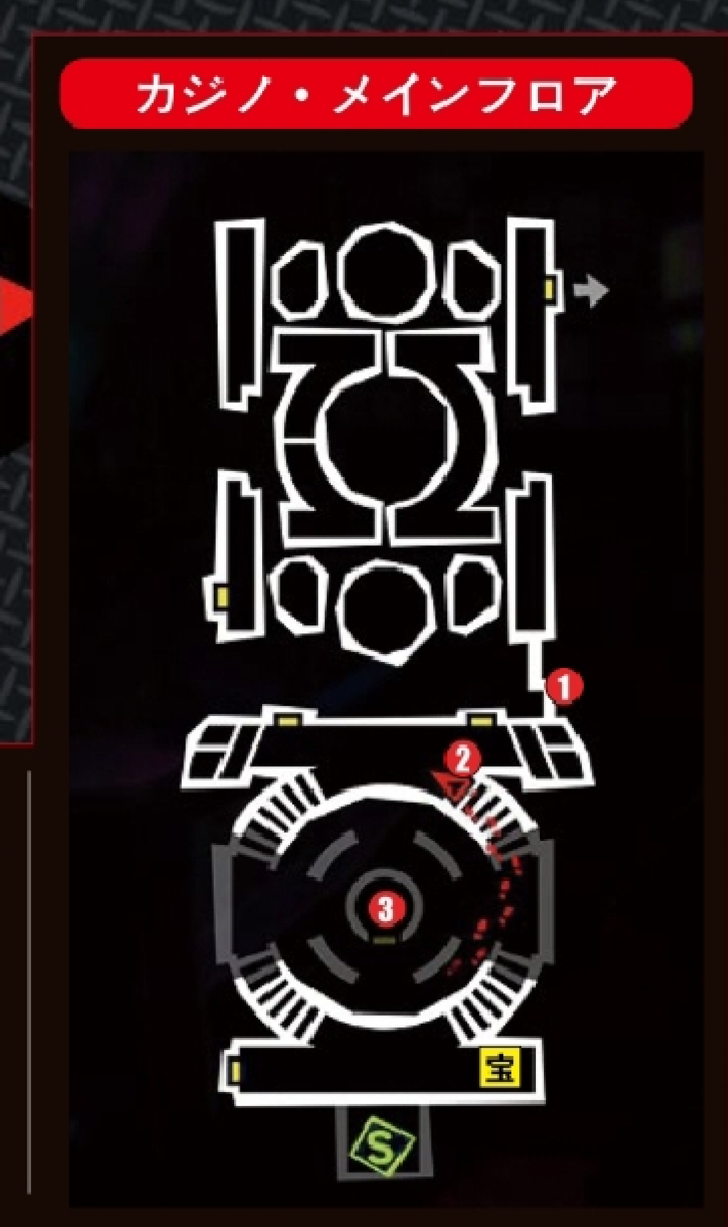
第一次入侵 日期：10/29

カジノ・入口



从地图右侧的楼梯来到上层后，从❶潜入迷宫中。

カジノ・メインフロア



1. 在迷宫上层的吊饰上跳跃前进，来到❶的位置后穿过墙壁上的通道往南前进。

2. 从上层跳下后在❷的位置触发与暗影・新岛冴的剧情。

3. 在位置❸调查电梯后进行强制战斗：残忍なる雄ヒョウ

战斗要点

	物	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
残忍なる雄ヒョウ	耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐		无

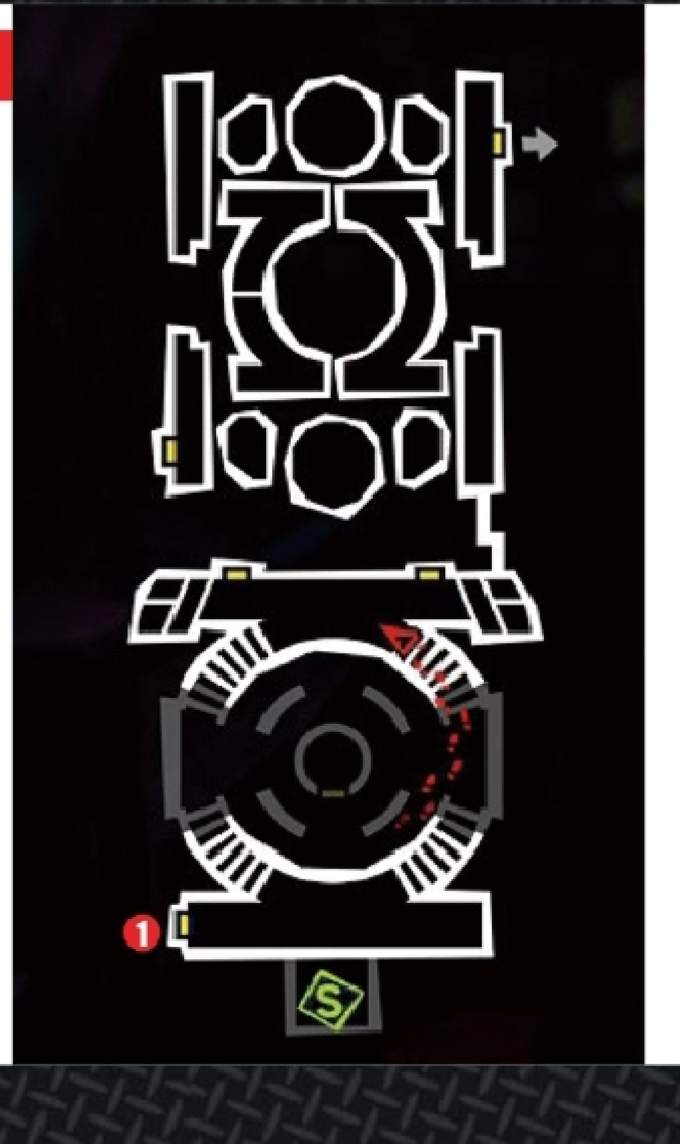
除了祝福属性以外，其他属性的攻击均对其无效，而刚刚加入的明智吾郎拥有祝福属性技能和万能属性技能，正好能够派上用场。

4. 战斗胜利后自动离开迷宫。

第二次入侵 最终期限：11/16

カジノ・メインフロア

迷宫外直接传送到安全屋“メインフロア・个室”，并从❶的位置前往“カジノ・从业员通路”。



カジノ・从业员通路

1. 在❶处的楼梯上进行强制战斗：常夜に笑う女杰 ×2

战斗要点

	物	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
常夜に笑う女杰			无		耐	弱				

使用疾风属性技能进行攻击，胜利后获得道具“セキュリティーキー”。

2. 在位置❷调查门边的密码锁后即可进入，从房间的通风管中前往位置❸，进行强制战斗：奇运の象神

战斗要点

	物	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
奇运の象神	耐					吸	弱			

使用念动属性技能进行输出，胜利后获得道具“メンバーズ・カード”和地图“カジノの案内图”。

3. 完成战斗后从房间右侧的通风口来到外侧，并从❹处返回“カジノ・メインフロア”

カジノ・メインフロア

调查电梯的位置并选择“11 ~ 50F のメンバーズフロア”，前往“メンバーズフロア・ロビー”。

メンバーズフロア・ロビー

1、在❶处对话后获得1000枚筹码（カジノコイン）和地图“メンバーズ用案内图”。

2、先从地图右侧的❷处前往“ダイスゲーム・ルーム”。

ダイスゲーム・ルーム

从❶处墙上的的通风管前往“ダイスゲーム・从业员通路”。

ダイスゲーム・从业员通路





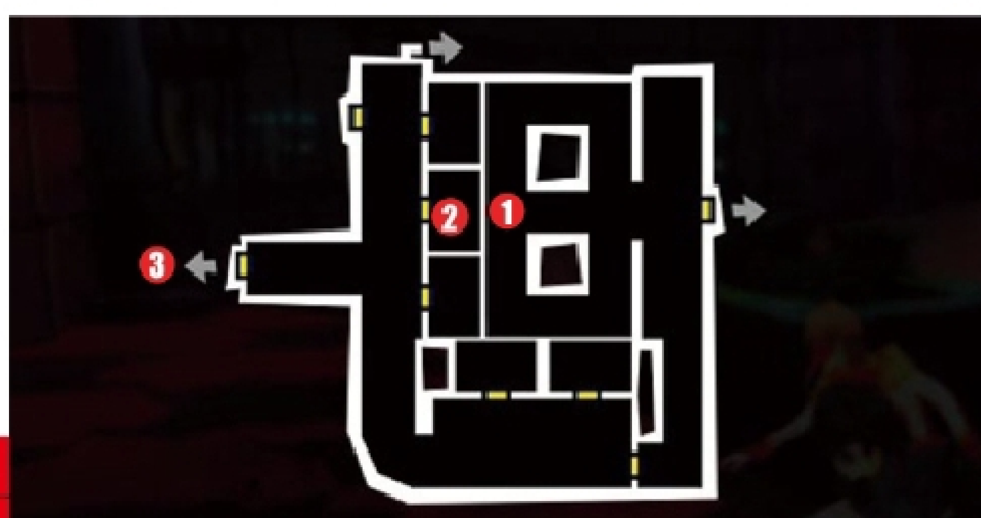
1、从❶的位置上楼来到地图的上层区域。

2、从❷的位置下楼来到地图的右侧区域。

3、从❸的位置前往“ダイスゲーム・ルーム”。

ダイスゲーム・ルーム

1、进门后直走在❶的位置进行强制战斗：さすらいの反魂师



战斗要点

	物	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
さすらいの反魂师							耐		弱	反

使用祝福属性技能进行输出，注意敌人有较大几率会对我方造成洗脑状态，可以使用新岛真的异常状态回复技能“エナジーシャワー”进行回复。

2、绕回位置❷所在的房间进行骰子游戏，随便选点数并游玩四次后，获得2000枚筹码。

3、从❸处返回**メンバーズフロア・ロビー**，触发剧情后获得6400枚筹码。

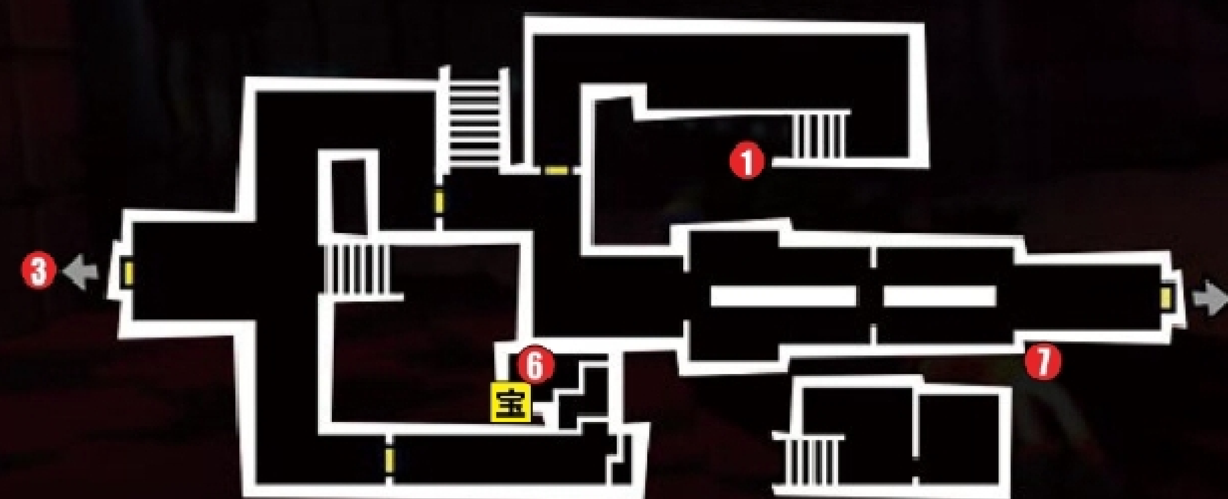
メンバーズフロア・ロビー

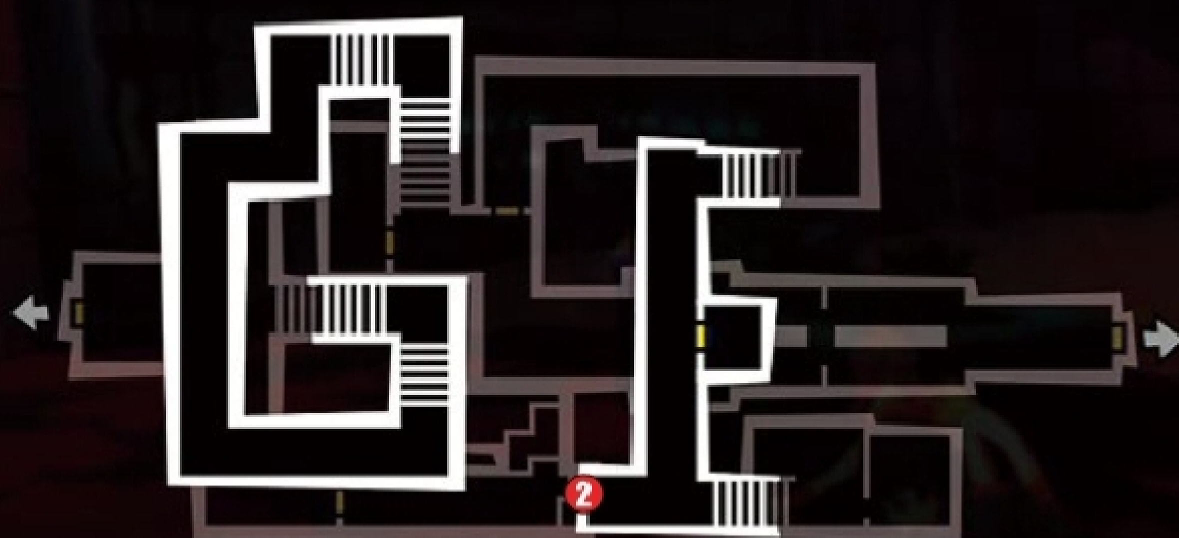
从地图左侧❶处前往“スロットルーム”。

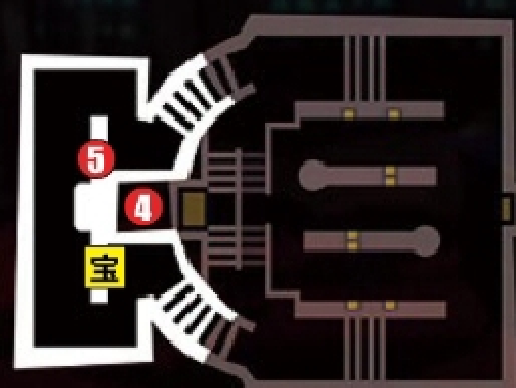


スロットルーム

1、进门后进行一场强制战斗：精气**する**邻人 ×2







战斗要点

	物理	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
精气する邻人								弱	无	反

使用核热属性技能进行有效输出，适合新岛真参战。另外注意敌人有一定几率使我方进入激怒状态。

2、从❶的位置上楼来到地图的上层区域，来到❷的位置后跳下回到下层区域。

3、从❸处前往**スロットルーム**的西侧区域。

4、登上侧面的阶梯后在❹处调查“大型**スロットマシーン**”。

5、在位置❺跳上墙后调查“制御端末”，提示玩家调查红色和绿色的制御盘。

6、返回❻的位置（爬上箱子）调查“制御端末（绿色）”。

7、返回入口处❼的位置，调查“制御端末（红色）”，完成后选择“一气に行く”可以直接回到**スロットルーム**的西侧区域。

8、此时在❹处调查“大型**スロットマシーン**”后获得五万枚筹码，完成后选择“一气に行く”直接回到“**メンバーズフロア・ロビー**”

メンバーズフロア・ロビー



1、在❶处使用刚刚获得的五万枚筹码换取“ハイレート・カード”，余下的筹码可以顺手换取“ソーマ”和“宝玉”。

2、在❷处的电梯门口进行强制战斗：终末を计测する者

战斗要点

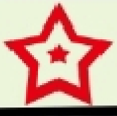
	物理	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
终末を计测する者				耐		吸			耐	耐

敌人没有明显弱点，推荐使用明智吾郎的“万能属性大”技能，其他角色则使用“物理属性特大”的技能负责输出，新岛真或者摩尔加纳负责 HP 回复。

3、胜利后乘坐电梯来到顶层，此时无法进行下一步的探索，暂时先离开迷宫。



确认宝物路线 最终期限：11/17



第二次潜入迷宫后的隔天会自动再次进入迷宫，这一次玩家便可以完成“确认宝物路线”了。

メンバーズフロア・ロビー

1、通过快捷传送直接来到安全屋“メンバーズフロア·个室”。

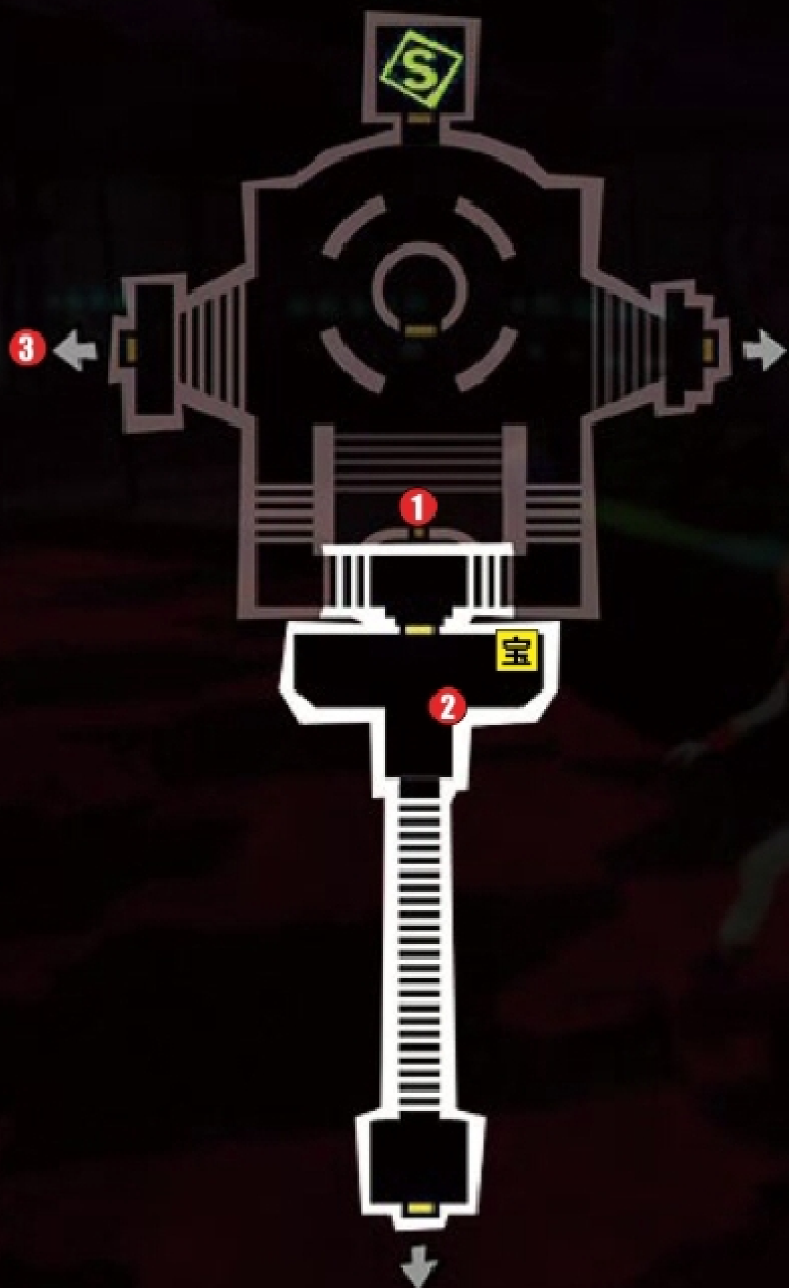
2、乘坐电梯选择“51F ~ 60F のハイレートフロアへ”前往“ハイレートフロア·ロビー”。

ハイレートフロア・ロビー

1、在❶处进行对话后获得 1000 枚筹码和地图“ハイレート用案内图”。

2、在❷处开门后触发剧情，之后调查左侧的“认证装置”，提示需要 10 万枚筹码。

3、从❸处前往“ハウス・オブ・ダークネス”。



ハウス・オブ・ダークネス

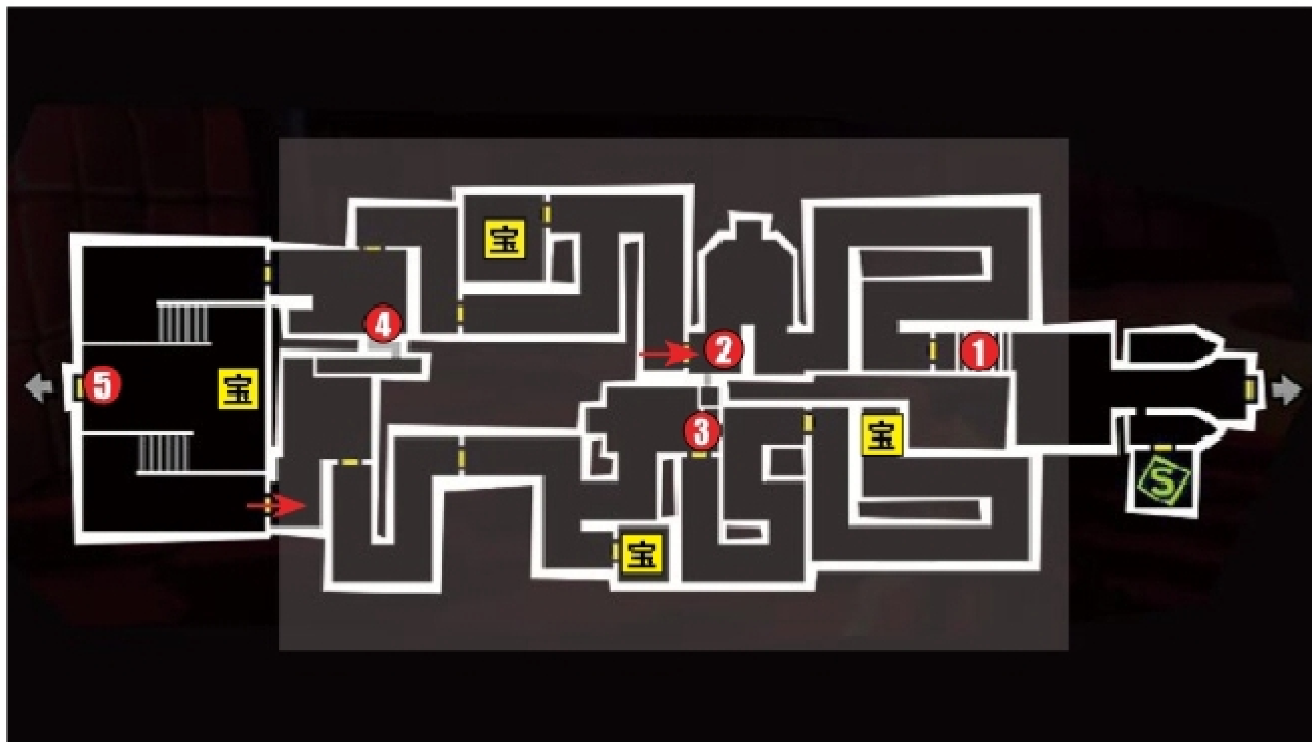
1、使用刚刚获得的 1000 枚筹码可以进行迷宫挑战

2、从❶处上楼后便会进入完全黑暗的“迷宫”中，正常状态下这里一片黑暗无法看清前面的道路，也不会有小地图显示，只能按 L1 开启“心眼”来勉强辨认方向。另外在这里有比较多的红色“强敌”，要多加小心。

3、根据大概的方向来到❷的位置，调查“施锭された扉”，这是一扇单向门无法开启，在门边上的墙壁下方有通风口❸，从这里潜入。

4、在❹的位置跳上房间中亮着黄色灯的箱子，从墙上的通风口潜入，接着从左侧的门出去后就可以离开黑暗迷宫了。

5、从❺处前往“ハウス・オブ・ダークネス（2）”。



ハウス・オブ・ダークネス（2）



1、进门后往前走触发剧情，前方道路被封锁。

2、从❶处的通风口潜入隔壁房间中。

3、从❷处前往上层区域，接着从❸处返回。

4、在❹处进行强制战斗：邪猾の蛇王



战斗要点

	物理	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
邪猾の蛇王					无					

敌人没有明显弱点，依然可以使用“物理属性特大”+“全体 HP 回复”的卖血流搭配进行输出。由于敌人会使用电击属性大伤害的技能，建议主角装备具有电击耐性 / 无效 / 反射的 Persona。

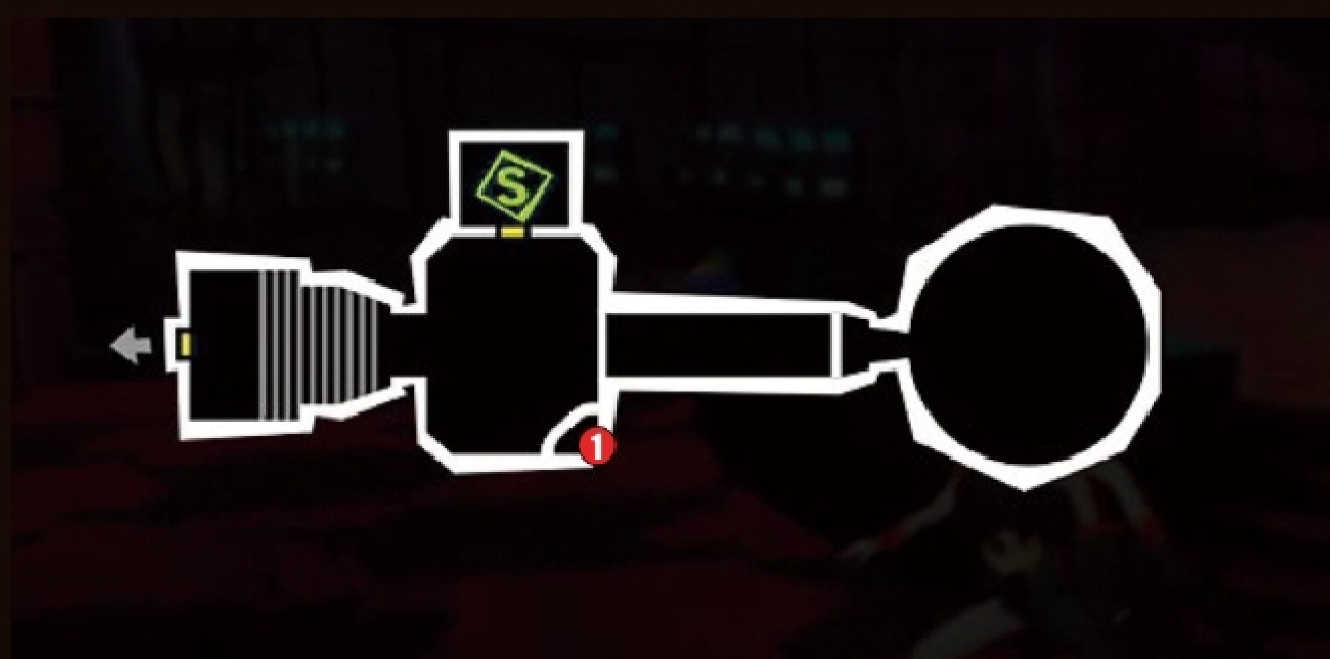
5、完成战斗后获得 1 万枚筹码，选择“一气に行く”自动回到“ハイレートフロア・ロビー”。

ハイレートフロア・ロビー

从右侧门的❶前往“バトルアリーナ”



バトルアリーナ



1、在❶处对话并交纳1万枚筹码后，进入地图右侧的通道中，由主角一人进行三场连续的战斗。由于没有队友帮助，因此请事先准备好具有相应弱点技能的Persona。

战斗要点

●第一场战斗：奇运の象神×2

	物	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
奇运の象神	耐					吸	弱			

●第二场战斗：暗舞踏の魔女×3

	物理	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
暗舞踏の魔女	反	反			弱					

●第二场战斗：暗夜の雷帝

	物理	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
暗夜の雷帝					吸					

暗夜の雷帝没有明显弱点，招式会在物理属性（メガトンライド）和电击属性（ジオダイン）之前循环，根据这一特点可以看准时机切换具备物理耐性/反射和电击耐性/反射的Persona。

2、完成战斗后获得10万枚筹码，返回“ハイレートフロア・ロビー”。

ハイレートフロア・ロビー

1、在❶的位置调查“认证装置”后触发剧情，再次调查后启动“审判の桥”。剩下的筹码别忘了去大厅换取武器和饰品。

2、从❷处前往“**カジノ・支配人エリア**”。



カジノ・支配人エリア

进门直走触发剧情，之后便完成宝物路线确认，可以从迷宫中离开。

注意和以往不同的是，此次完成路线确认后必须等到11月18日才可以发预告信。



盗取宝物 日期：11/19



カジノ・支配人エリア

1、入口处直接传送到安全屋“**ハイレートフロア**・个室”，按照之前的路线来到“**カジノ・支配人エリア**”。

2、在❶处乘坐乘坐电梯，进入BOSS战。



カジノ・BOSS战

第一阶段：冴・人形暗影

1、战斗开始后无论什么招式基本都无法对BOSS形成有效伤害，先用普通攻击随便输出一回合。

2、之后会进入轮盘时间（**ルーレットタイム**），在轮盘时间的过程中玩家不能对BOSS使用任何攻击型招式，否则会遭到惩罚导致HP强制变为1。因此在轮盘时间内请使用回复、辅助系魔法，或者进入防御状态。

3、轮盘时间开始后，场地的大屏幕上会提示这一次的赌注，比如HP、SP、攻击力等等，玩家要做的就是押赌注——有两种倍率可供选择，3倍为选择数字范围，2倍为选择颜色，以钢珠最终落入轮盘中的位置来判断输赢。倍率越高收益越高，当然风险也越高。

4、第一次轮盘必输，因此随便选2倍倍率即可，在之后的对话中选择“**イカサマを**见抜い**た**”→“**ガラスで蓋がしてある**”，派遣一名队伍中的成员进行狙击。

5、进行狙击回合的轮盘必胜，因此可以随意选择3倍倍率，完成后进入第二阶段的战斗。

第二阶段：冴・暗影形态

1、这一阶段BOSS没有弱点，并且会使用魔法反射的技能，因此依靠明智的万能属性大、搭配物理属性特大＋全员HP回复的卖血流进行有效输出。

2、BOSS的输出型招式均为物理属性，因此主角最好能装备物理无效/反射的Persona。

3、战斗中途会进入轮盘时间，和此前一样在结束前依然不要攻击。

4、BOSS濒死时会先使用攻击力BUFF技能“**デスパレート**”，并在下一回合发动全体物理属性大的技能“狂战士**の舞**”，由于伤害较高，因此在看到其发动“**デスパレート**”后，最好能保证全员HP全满并进行防御。

逃脱剧情

完成BOSS战后主角一人独自进行逃脱剧情，路线几乎和序章部分一致，跟着提示一路前进即可，期间会触发一场强制战斗：赘を焼く牛面鬼。

战斗要点

	物理	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
赘を焼く牛面鬼				弱						

使用冰结属性的招式进行有效输出，另外敌人使用火炎属性的技能，不要装备火炎弱点的Persona即可。

邮轮 | シドウ・パレス



第一次入侵 日期：11/24



客船・正面ホール





1、从正门进入后，在❶处进行强制战斗：冥府の番犬

战斗要点

	物理	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
冥府の番犬			吸	弱				耐		

使用冰结属性的技能进行有效输出。

2、沿着楼梯不断向上走，来到客船・正面**ホール**（三层）后，从❷处前往“客船・中央通路＆**ホール**”。

客船・中央通路＆ホール

1、从地图中央的门进入右侧区域后，直走在❶处触发剧情。

2、在会场各处分别找到六位同伴进行对话。

3、对话后根据提示，在❷处调查书架后获得地图“船内の案内图”。

4、前往❸处的安全屋触发剧情，必须获得5人的介绍信后才能进行下一步计划，此时先离开迷宫完成第一次入侵。



实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

研究中心

女神异闻录5



确认宝物路线 最终期限：12/16



客船・中央通路＆ホール





1、从入口处传送到安全屋“中央通路・空き客室”，并从地图最右侧❶的位置下楼来到下层。

2、在❷处门口调查后触发剧情，进门后触发剧情，提示需要会员证才能进入。

3、返回上层❸的位置，与“假面の女性”的对话，获得会员证的情报、

4、到下层❹的位置，与吧台的“バーテンダー”对话，选择“届け物はない？”→“会员证だ”，获得“レストランの会员证”。

5、返回❷处进入后进行第一场 BOSS 战：政治家・大江。

战斗要点

	物理	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
政治家・大江				吸			弱			

队伍中带上奥村春，主角则使用念动属性技能进行有效输出。胜利后获得第一枚介绍信。

6、完成战斗后从地图上方的电梯前往“右舷中层・客室通路”。

右舷中层・客室通路



1、进门后一路往前来到❶的位置触发剧情，全员变为老鼠状态。在地图中所有摆放狮童雕像的房间（灰色标示）内都会强制变为老鼠，老鼠状态下无法使用任何技能，也无法开门。若被敌人发现进入战斗状态，一回合后会自动逃跑。

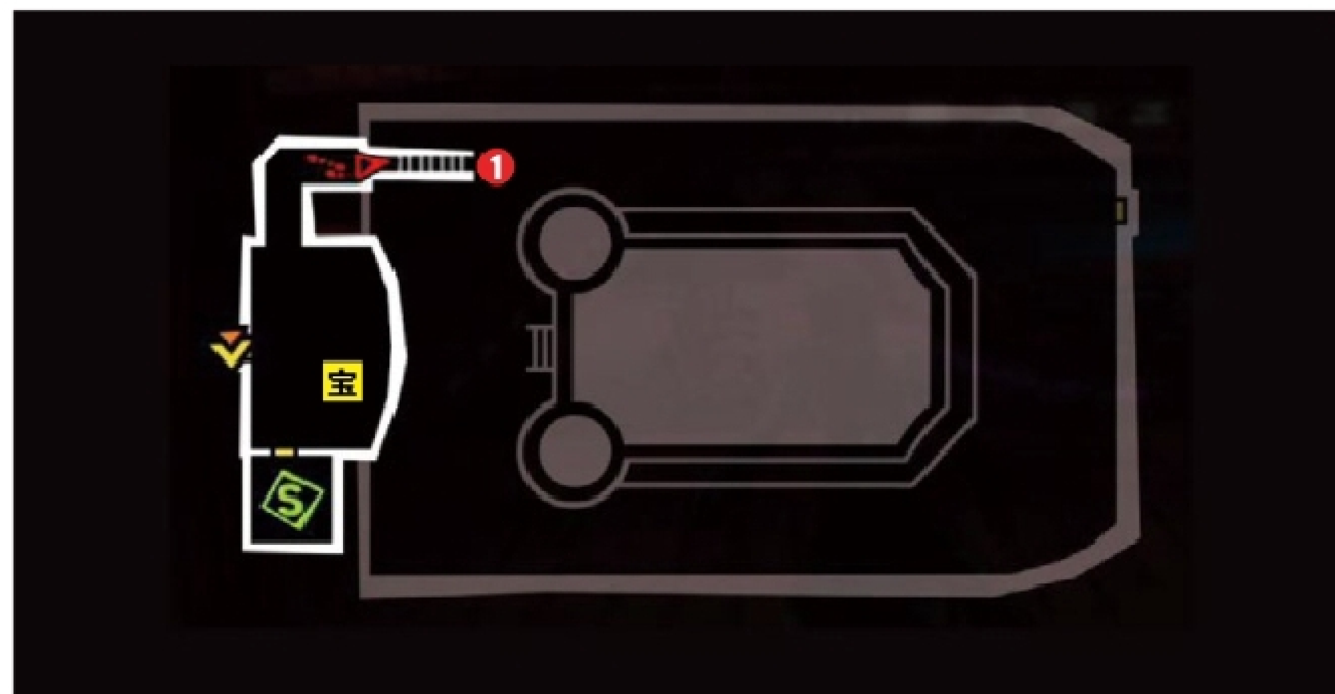
2、剧情过后再次进入❶位置的房间中，在❷处调查“小さなダクト”后从小洞通过。（出来后可以打开右手边的单向门）

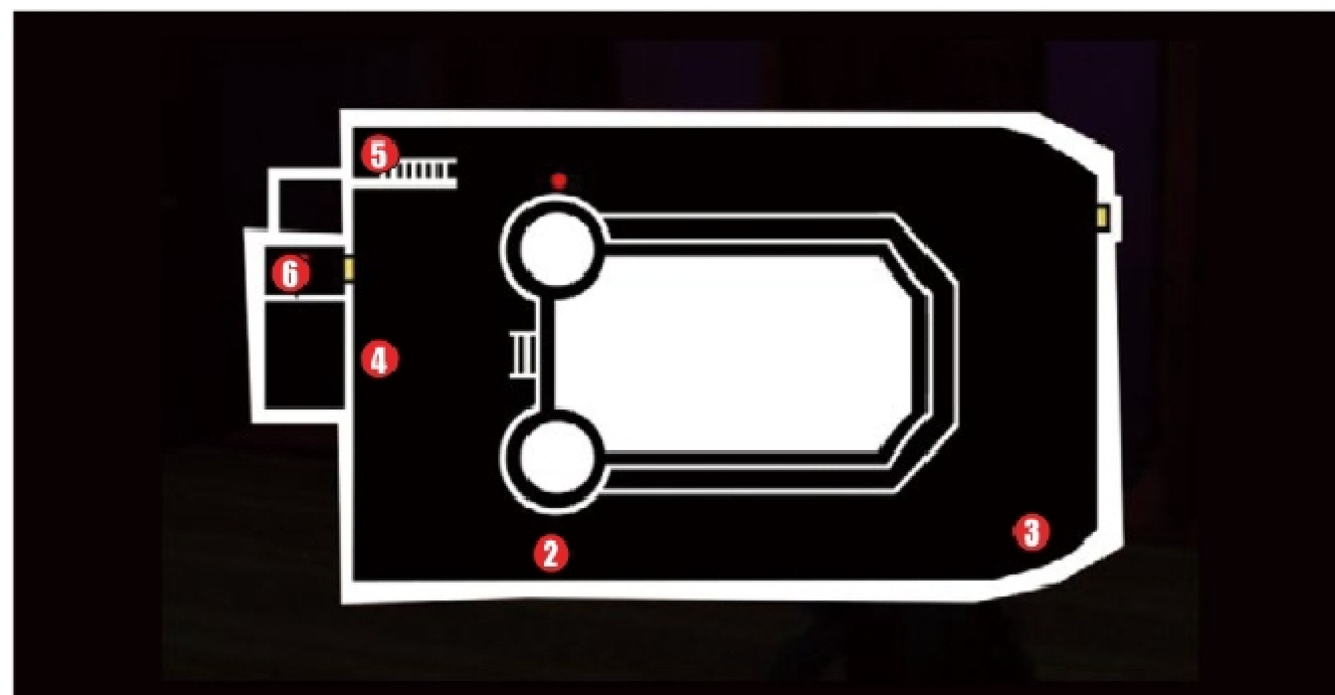
3、在❸处调查“小さなダクト”后从小洞通过，在❹处打开单向门。

4、在❺处调查“スイッチ”后，此时强制老鼠化的房间全部失效。

5、从❻处乘坐电梯前往“客船・プールデッキ”

客船・プールデッキ





1、从❶下楼来到下层，在❷处与坐在躺椅上的“旧华族の名士”对话。

2、在❸处与“假面の女性客”对话。

3、在❹处与吧台的“バーテンダー”对话。

4、绕到❺的位置，也就是楼梯下方，从通风口进入衣帽间中。

5、在❻处调查房间中的更衣室触发剧情，进行第二场 BOSS 战：特异シャドウ・旧华族。

战斗要点

	物理	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
特异シャドウ・旧华族				吸	弱		无			

队伍中带上坂本龙司，主角则使用电击属性技能进行有效输出。敌人会使用念动属性的技能以及赋予我方洗脑状态，虽然新岛真的弱点是念动，但她拥有可以解除异常状态的技能，如果没有更好的选择还是建议带上她。

胜利后获得第二枚介绍信。

6、完成战斗后从 X 处前往“右舷上层・客室通路”。

右舷上层・客室通路

1、在❶处调查“小さなダクト”后从小洞通过，打开“单向门 1”。

2、回到位置❷调查“スイッチ”，让所有的老鼠化房间失效。

3、通过刚刚打开的“单向门

1”，从地图下方绕到③处打开“单向门 2”。

4、回到位置②调查“スイッチ”，让所有的老鼠化房间生效。

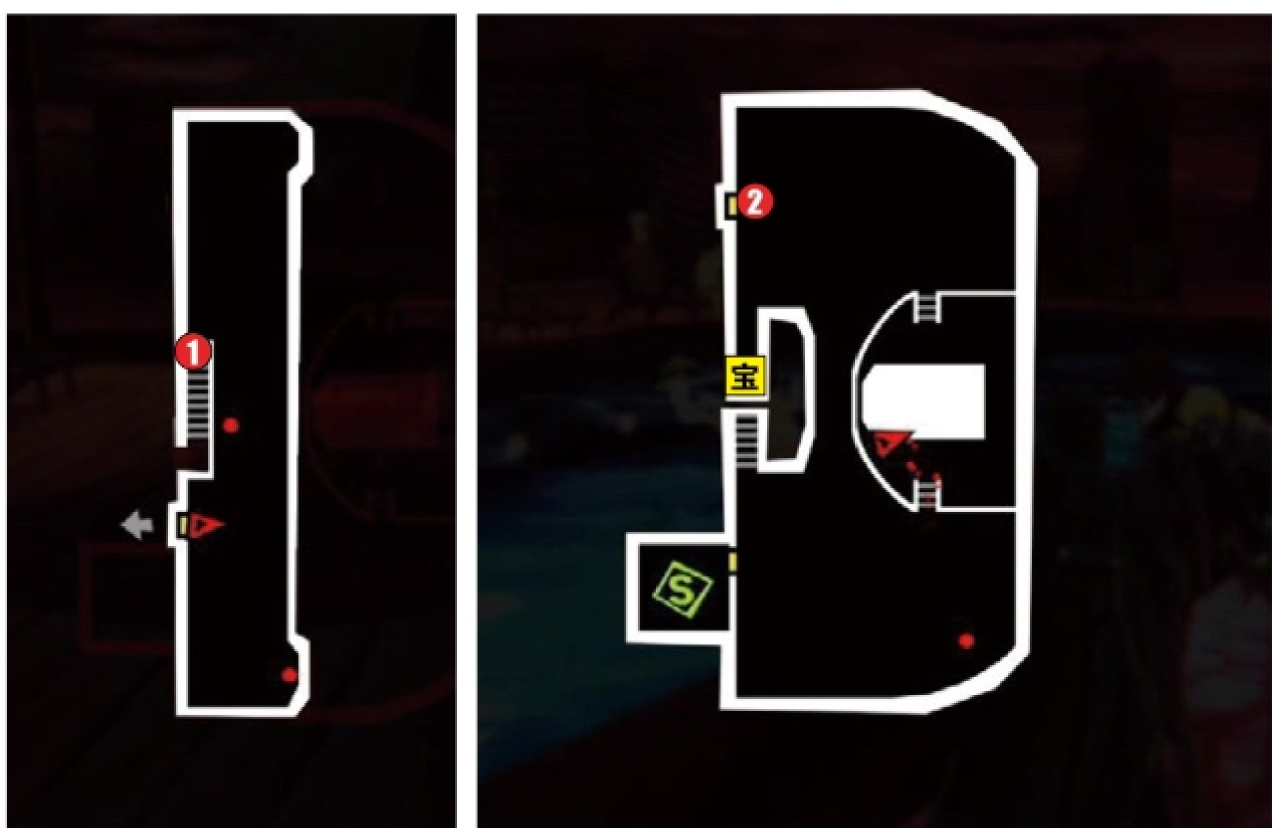
5、通过刚刚打开的“单向门 2”，从地图下方绕到④处调查“小さなダクト”后从小洞通过打开“单向门 3”。

6、回到位置②调查“スイッチ”，让所有的老鼠化房间无效。

7、从⑤处前往“客船・バックデッキ”。



客船・バックデッキ



1、从①处下楼来到下层区域，在②处进行强制战斗：邪宗のヤギ导师 ×2

战斗要点

	物理	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
邪宗のヤギ导师			耐						弱	无

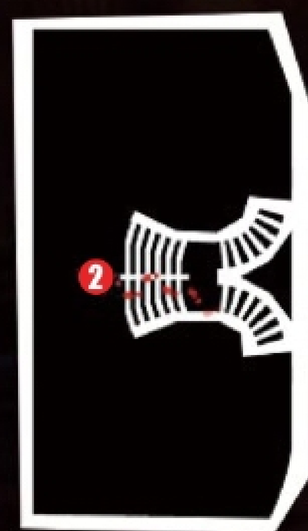
主角使用祝福属性技能进行有效输出，敌人会使用火炎属性的技能，因此队伍中不要有火炎弱点的喜多川佑介。

2、完成战斗后前往“客船・娱乐ホール”

客船・娱乐ホール







1、从①处的楼梯不断向下来到最底层的③处进行第三场 BOSS 战：特异シャドウ・TV 社长。

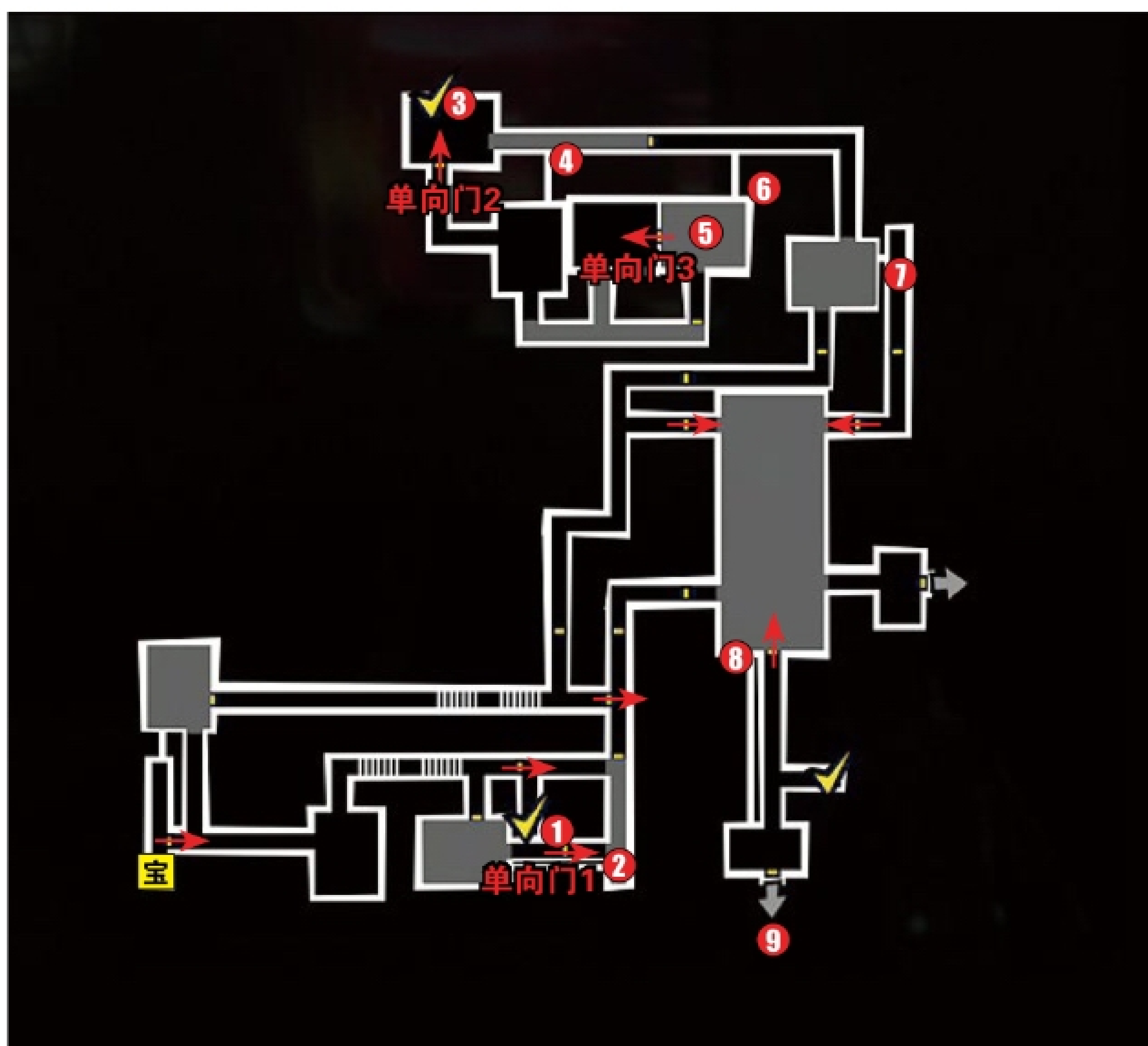
战斗要点

	物理	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
特异シャドウ・TV社长			吸	弱						
荒ぶる鸟神					弱	无				

使用冰结和电击属性的技能进行有效输出，荒ぶる鸟神会为 BOSS 回复 HP，因此请优先解决。胜利后获得第三枚介绍信。

2、完成战斗后上楼回到有安全屋的那一层，从③前往“左舷下层・客室通路”。

左舷下层・客室通路



1、在位置①调查“スイッチ”，让所有的老鼠化房间生效。

2、在②处调查“小さなダクト”后从小洞通过，打开“单向门 1”。

3、回到位置①调查“スイッチ”，让所有的老鼠化房间失效。

4、通过“单向门 1”绕到③处调查“スイッチ”，让所有的老鼠化房间生效。

5、在④处调查“小さなダクト”后从小洞通过，打开“单向门 2”。

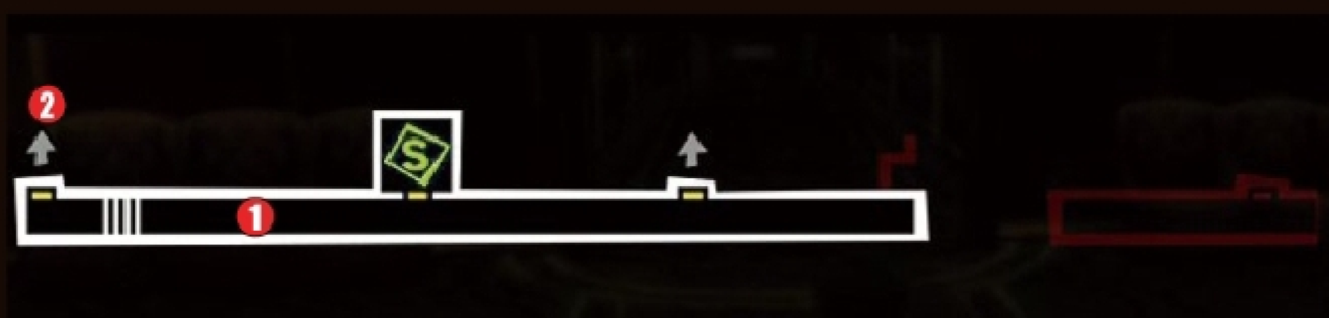
6、回到位置③调查“スイッチ”，让所有的老鼠化房间失效。

7、通过“单向门 2”绕到⑤处，打开“单向门 3”。

8、回到位置③调查“スイッチ”，让所有的老鼠化房间生效。

9、依次通过⑥、⑦、⑧位置的小洞，从⑨处前往“客船・サイドデッキ”。

客船・サイドデッキ



1、在❶处进行强制战斗：邪宗のヤギ导师 ×3

战斗要点

	物理	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
邪宗のヤギ导师			耐						弱	无

让主角使用祝福属性的技能进行有效输出。

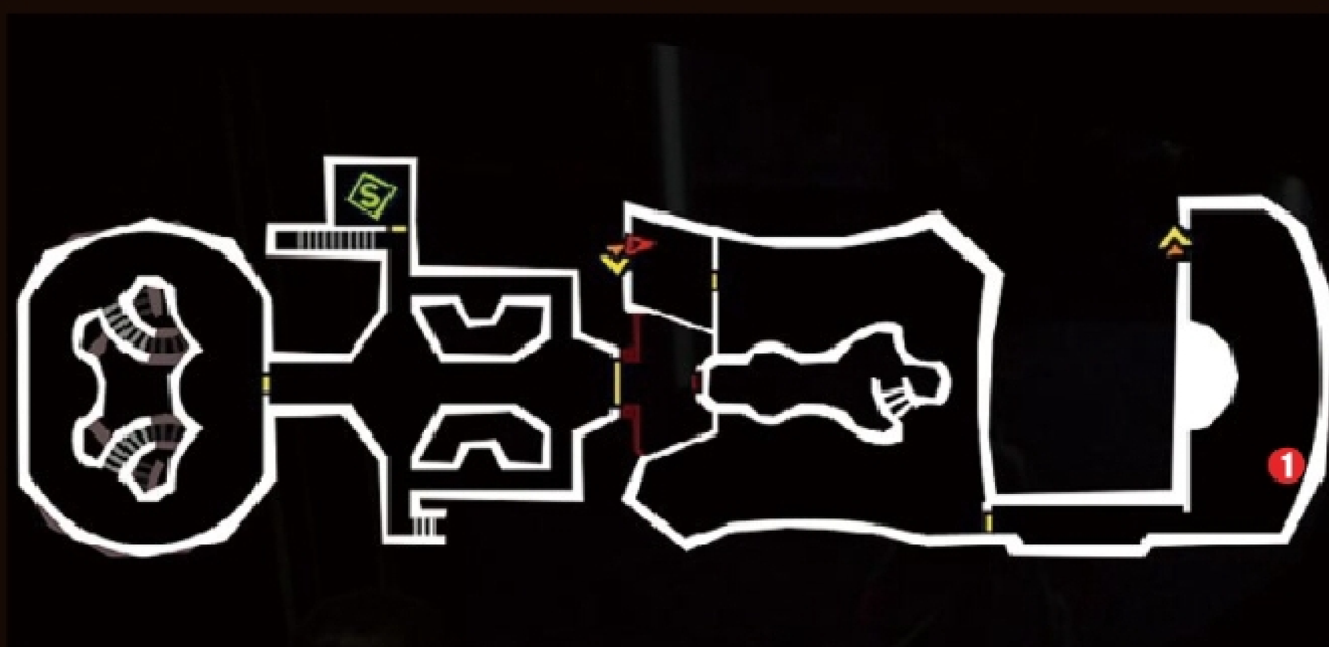
2、从❷处前往“左舷中层・客室通路

左舷中层・客室通路



依次通过❶、❷位置的小洞，从❸处乘坐电梯前往“客船・中央ホール”。

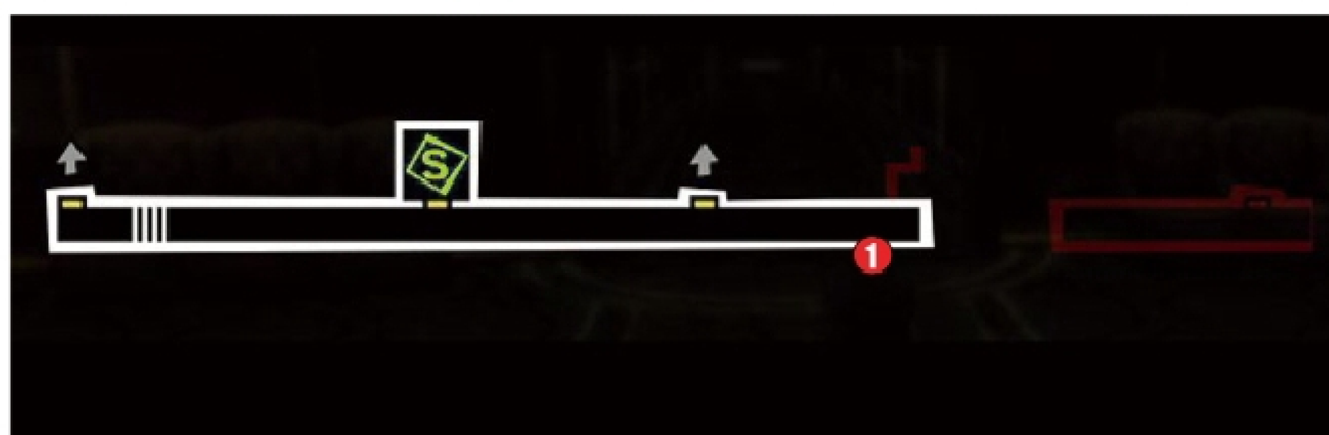
客船・中央ホール

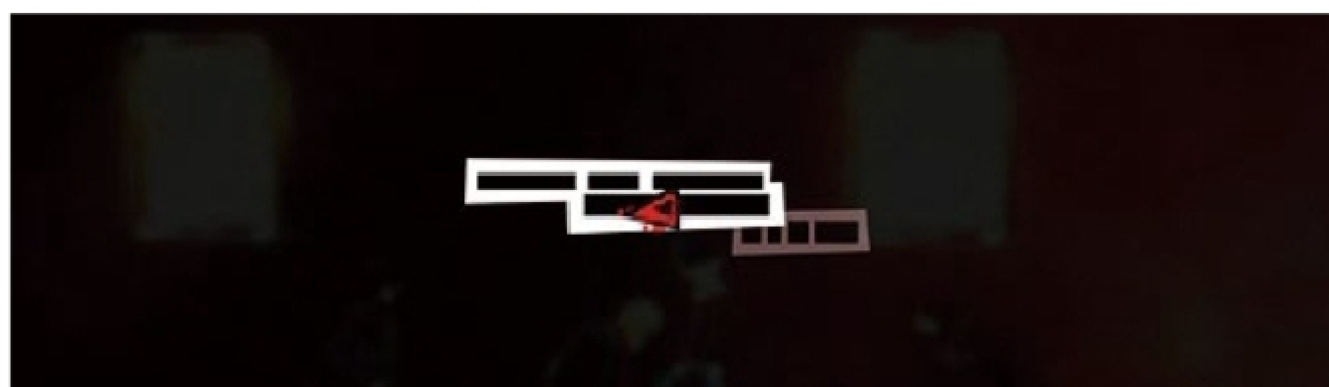


1、进门后触发剧情，之后前往❶处与ウエイター对话。

2、返回地图中的安全屋“中央通路・空き教室”，直接传送到“サイドデッキ・空き教室”。

客船・サイドデッキ







1、从❶处跳上船体外墙，一直往上来到❷处进入“VIP 用客室”，进行第四场 BOSS 战：特异シャドウ・IT 社长。

战斗要点

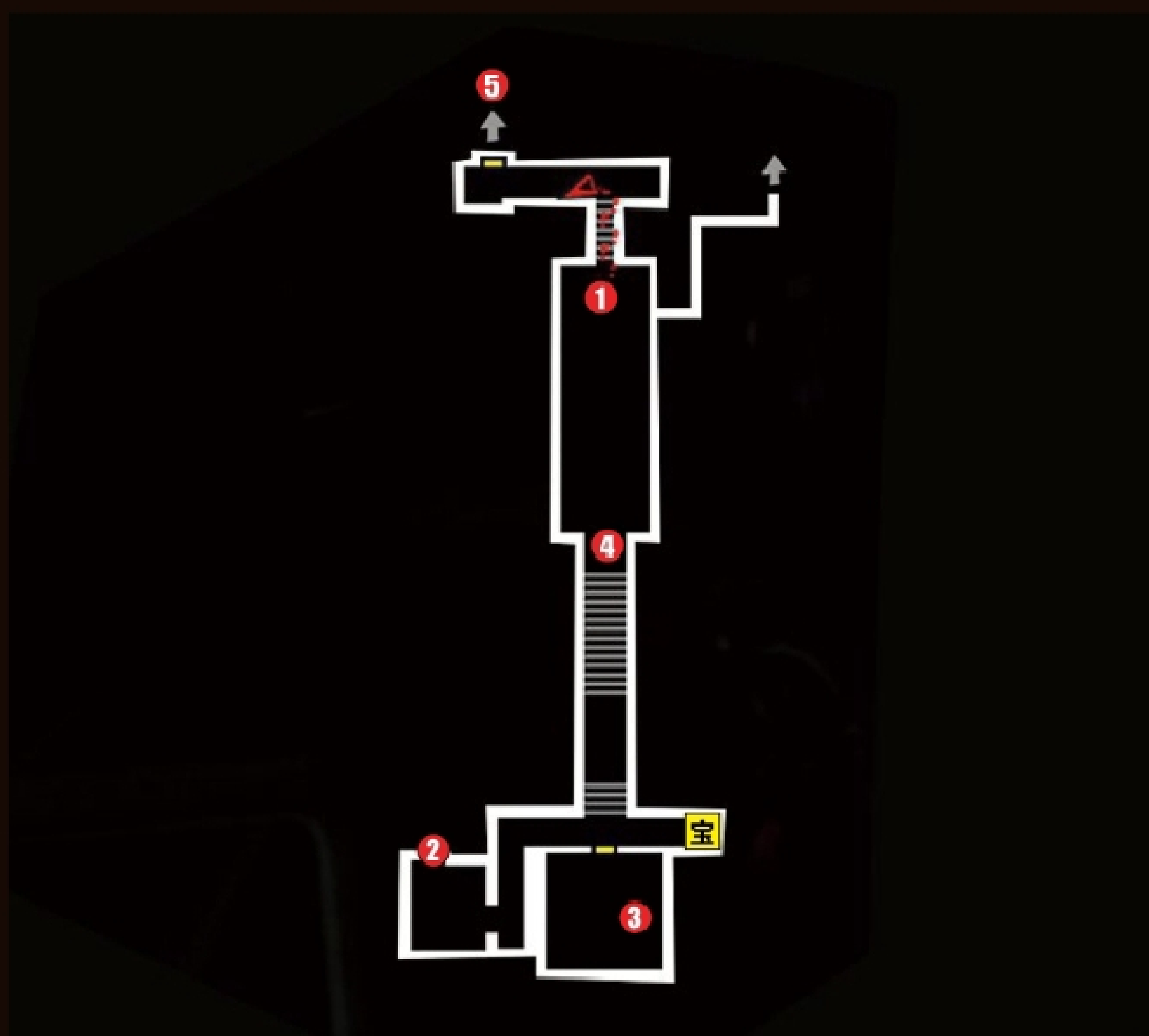
	物理	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
特异シャドウ・IT社长							无	弱		
浮名の宴のクイーン							弱	无		

BOSS 和杂兵的弱点耐性正好相反，因此可以在队伍中带上新岛真和奥村春，分别针对弱点使用单体的攻击即可。杂兵被打倒后 BOSS 会继续召唤，另外 BOSS 会使用即死魔法，因此最好让具有复活技能的摩尔加纳也处于队伍中。

胜利后获得第四枚介绍信。

2、完成战斗后从下层右侧的管道“ダクト”中前往“机关室”。

客船・机关室



1、进入后在❶处进行强制战斗：邪宗のヤギ导师 ×4

战斗要点

	物理	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
邪宗のヤギ导师			耐						弱	无

2、在❷处跳上箱子后，从通风口进入“制御室”。
3、在❸处进行第五场 BOSS 战：特异シャドウ・处理役

战斗要点

BOSS 无弱点和耐性，常用技能为物理属性和咒怨即死魔法，因此可以为主角装备物理和咒怨耐性 / 反射的 Persona，为了安全起见可以带上摩尔加纳。战斗中多使用物理属性的 Persona 技能有较大的几率打出暴击。胜利后取得第五枚介绍信。

4、完成战斗后返回❹处，进行强制战斗：冥府の番犬、魔枪操る猛将

战斗要点

	物理	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
冥府の番犬			吸							
魔枪操る猛将					吸					

5、完成战斗后进入与明智吾郎的 BOSS 战。

战斗要点

第一阶段：明智吾郎

1、此阶段 BOSS 没有弱点和耐性，平常使用祝福和咒怨属性的技能，并且会紧咬主人公一人进行输出，因此装备相应耐性 / 反射的 Persona 有奇效。

2、进行蓄力后的下一回合会使用物理属性技能，因此看到他进行蓄力时可以让主人公换上物理反射的 Persona，或是让奥村春为主人公附加“物理反射壁”。

3、主人公以外的其他角色用各种魔法技能狂轰乱炸即可，打倒他后进入第二阶段。

第二阶段：アケチ ゴロウ（黑化）

1、此阶段 BOSS 增加了祝福和咒怨的耐性，其他不变。

2、战斗开始后 BOSS 首先为物理攻击风格，此时招式大多为物理属性，几回合后展开“物理反射壁”，我方此时以魔法技能输出为主。

3、HP 下降到 1/2 后展开“魔法反射壁”，同时切换到魔法攻击风格，招式多为各种魔法技能，我方此时以物理技能输出为主。

4、HP 再次下降后会重新展开“物理反射壁”，并切换为物理攻击风格。

5、左上角提示 BOSS 发动“ジョーカーを睨む”后，下一回合会对主角发动大伤害的招式，因此请及时让主角进入防御状态。

6、完成明智吾郎的 BOSS 战后，从地图左上方的❺直接返回“客船・中央通路”。

客船・中央通路



从❶处进入后乘坐电梯前往“客船・本会议”，完成“确认宝物路线”。

 盗取宝物 最终期限：12/17 

1、和以往不同，发出预告状的当天便会自动进入迷宫。从入口传送到安全屋“中央通路・空き客室”，进入“客船・本会议”进行 BOSS 战。

2、这场 BOSS 战难度较高且整个过程很长，因此战斗前请做好各项准备。

角色配置：建议选择新岛真、奥村春和摩尔加纳三人，真和摩尔加纳会习得全体回复技能，可以在持久战中让我方的 HP 始终维持在安全范围内。奥村春的枪属性技能则用于进行暴力输出。

道具准备：要支撑真和摩尔加纳的回复魔法，准备一定量的 SP 回复药是必不可少的。另外由于 BOSS 会使用高几率的异常状态技能，因此请务必去诊疗所中购入一定量的“リラックスゲル”。

其他：如果和武见妙的关系达标，那么可以在诊疗所中为全员购入饰品“贴る大气功”，能够有效缓解 SP 压力。

Persona：务必准备具有物理反射 / 无效的 Persona。

客船・BOSS战

第一阶段：人柱の王兽

1、这一阶段 BOSS 具有物理和枪的反射，而我们最好也让主角换上物理无效 / 反射的 Persona。

2、BOSS 有较高几率让我方队员进入激怒状态，此状态下的角色会自动物理攻击，而此时由于 BOSS 具备物理反射，因此所有的伤害都会被转嫁到我方角色身上，若是刚好来不及使用道具或技能解除这一状态便会非常危险，这也是为何要让主角装物理无效 / 反射 Persona，可以最大程度保证安全。

3、过程中 BOSS 会开启单次的“魔法反射壁”，此时可以让具备某种属性无效的角色使用该属性的魔法进行攻击，去除反射效果的同时自身也不会受伤。

4、BOSS 发动蓄力技能“力を溜めている”后会使用全体大伤害且附带激怒效果的技能“王兽の坏腕”，此时最好全员进行防御。

5、HP 下降到 2/3 后，进入第二阶段。

第二阶段：人柱の王翼

1、此阶段 BOSS 具有全魔法属性的耐性，因此我方几乎只能靠物理技能输出。

2、BOSS 会依次使用火炎、冰结、电击、疾风、念动、核热、祝福和咒怨属性的魔法，可以让奥村春为全员都展开“魔法反射壁”。

3、HP 下降到 1/3 后，进入第三阶段。

第三阶段：人柱の王墓

1、此阶段 BOSS 没有任何属性的耐性和弱点。

2、左上角提示“祸々しい光が集まっている”，请务必让全员进入防御状态。

3、打倒 BOSS 后进入下一阶段。

第四阶段：シドウ・サマエル・マサヨシ战

1、此阶段 BOSS 没有任何属性的耐性和弱点，攻击方式以物理属性和全体万能属性为主，并有较高几率让我方进入无法行动的恐怖状态，请及时使用道具或技能解除。

2、若主角死亡，可以直接从该阶段重新挑战，而不必从第一阶段重新打一遍。

3、濒死后进入下一阶段。

第五阶段：真・シドウ・サマエル・マサヨシ

1、此阶段 BOSS 没有任何属性的耐性和弱点，攻击方式除了有物理技能外，也会依次使用全部魔法属性的大伤害，并会解除我方的 BUFF 状态。

2、和第四阶段一样，BOSS 有较高几率让我方进入无法行动的恐怖状态，请及时使用道具或技能解除。

3、HP 下降到 1/2 时会在一回合内使用“霸王の眼光→霸王の波动”这一套伤害非常高的连续技，我方极有可能被秒杀。因此留意到 BOSS 的 HP 快要变为一半时，可以提前进行回复并起码让主角进入防御状态，以免前功尽弃。HP 下降到 1/4 左右时还会再发动一次。

4、HP 下降到 1/2 后 BOSS 的战斗风格会发生较大的变化，魔法属性技能变为单体伤害，且只有火炎、冰结和电击三个种类，因此避免队伍中有这些属性弱点的角色，主角的 Persona 也要留意。

追忆迷宫 | 最深处



来到追忆迷宫最深处的“见识夺われし路”，直走前往下层后便可来到“怠惰の监狱・入口”

怠惰の监狱・入口

1、这个区域可以前往天鹅绒房间，与门口的**カロリーヌ**对话可以完全回复 HP 和 SP。

2、正面的大门无法开启，因此跳跃到侧面的平台上，从❶处前往“怠惰**の**监狱·狱中通路（第一层）”。

怠惰の监狱・狱中通路（第一层）

1、跳下平台后一路往前来到❶处进行强制战斗：异端の救世者 ×2



战斗要点

	物	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
异端の救世者						弱	耐		吸	无

弱点为疾风，选择具有对应技能的 Persona 或是让摩尔加纳参战即可。

2、在❷处调查“起动パネル”，圆形区域亮起黄光，之后按照地图中箭头标示路线走一圈后再次回到 B 点，此时圆形区域全部变蓝，再次调查“起动パネル”后便可开启道路。

从❸的位置前往“怠惰の监狱・狱中通路（第二层）。

怠惰の监狱・狱中通路（第二层）



1、在❶处调查“起动**パネル**”，按照地图中箭头标示的路线让圆形域全部变蓝，再次调查“起动**パネル**”可开启道路。

2、在❷处调查“起动**パネル**”，按照地图中箭头标示的路线让圆形域全部变蓝，再次调查“起动**パネル**”可开启道路。

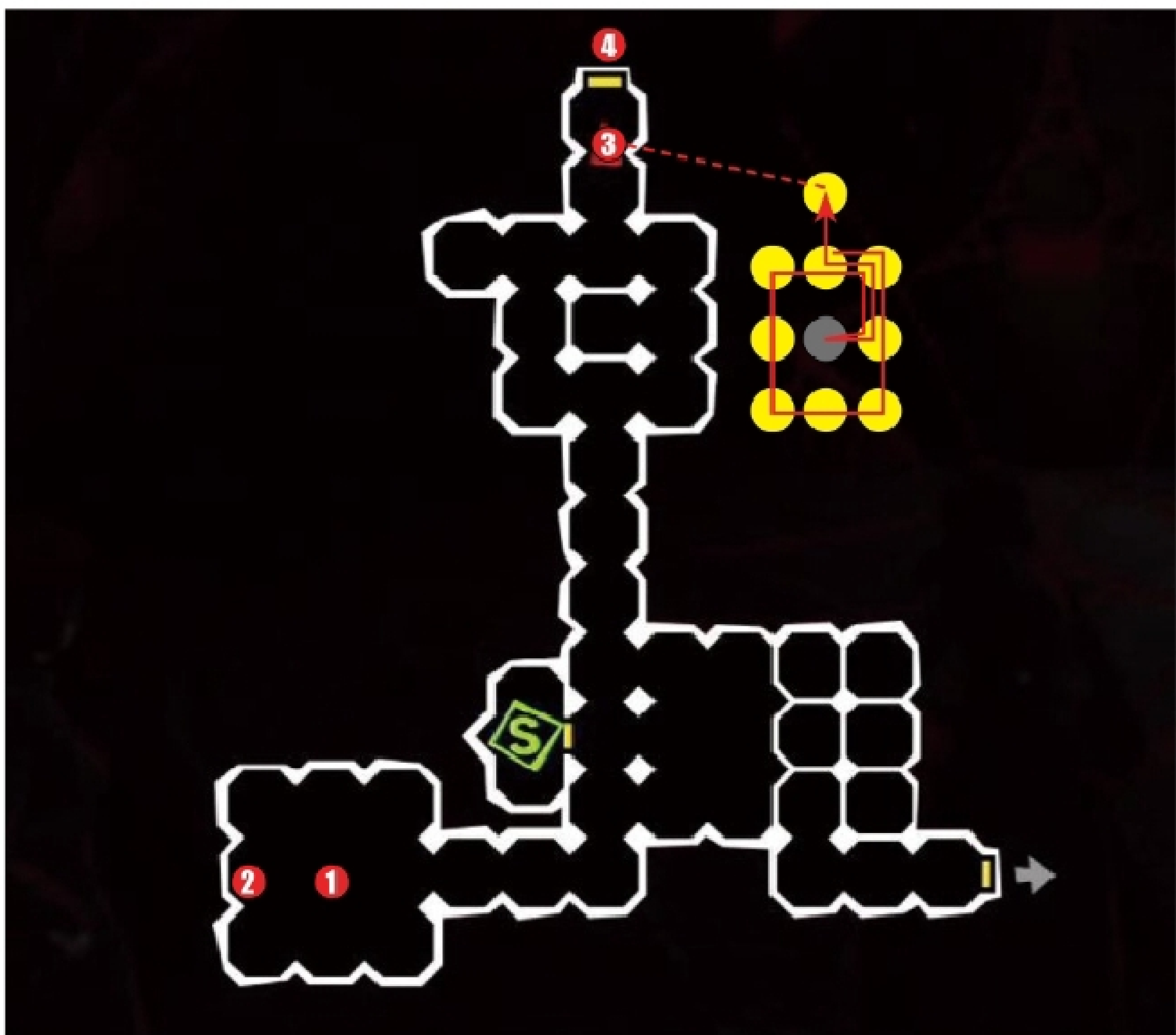
3、从❸处前往怠惰**の**监狱・内壁，乘车前往“怠惰**の**监狱・狱中通路（第三层）”。

怠惰の监狱・狱中通路（第三层）

该区域无任何解谜要素或强制战斗，来到❶出处前往“怠惰の监狱・狱中通路（第四层）”。



怠惰の监狱・狱中通路（第四层）



1、这个区域中有安全屋“狱中通路・独房”，优先进入后进行存档，并可以按 R1 键传送回迷宫入口处进行回复。

2、到达❶处进行强制战斗：底にいる贪欲王

战斗要点

	物	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
底にいる贪欲王	吸						弱	弱		吸

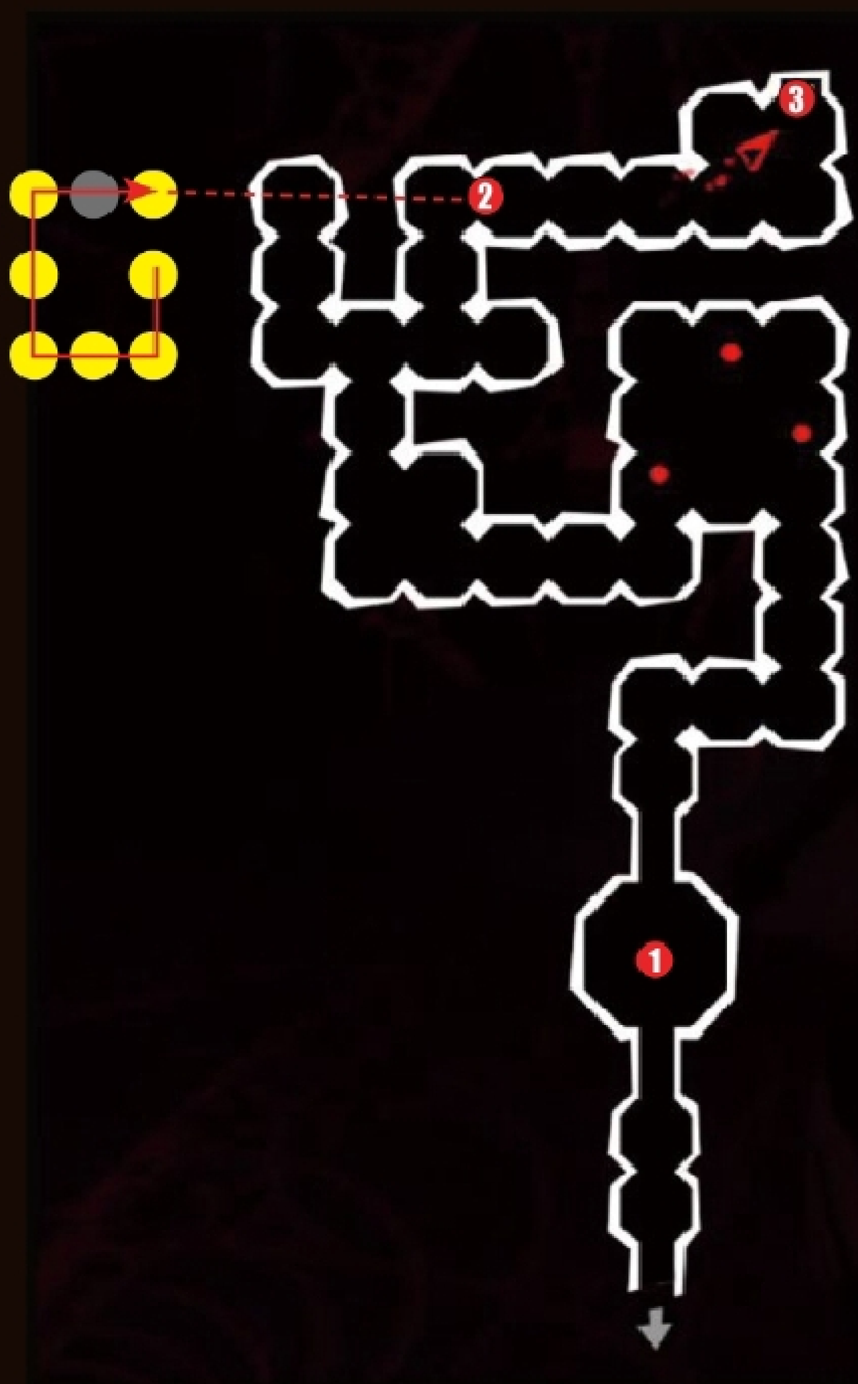
敌人弱点为念动和核热，选用新岛真和奥村春参战即可。

胜利后往前走来到❷的位置，调查“发光する圆盘”后获得道具——朱色の圆盘。

3、在❸处调查“起动パネル”，按照地图中箭头标示的路线让圆形域全部变蓝，再次调查“起动パネル”可开启道路（中央的黑色区域放入刚刚入手的“朱色の圆盘”即可进入）。

4、最后从❹处前往“怠惰の监狱・狱中通路（第五层）。

怠惰の监狱・狱中通路（第五层）



1、到达❶处进行强制战斗：堕落の传道师、さすらいの反魂师×2

战斗要点

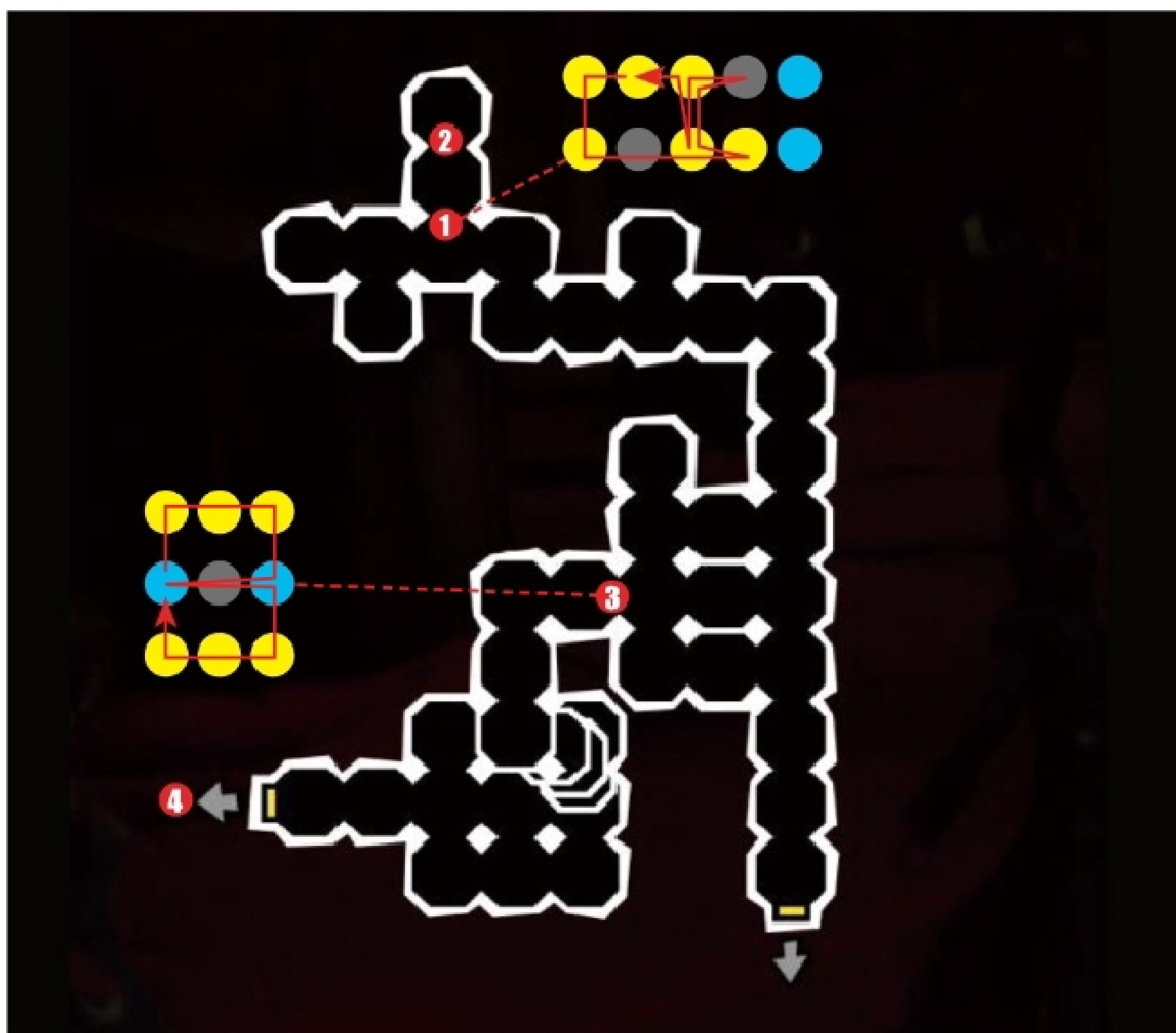
	物	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
堕落の传道师										无
さすらいの反魂师							耐		弱	反

让主角装备带有祝福属性技能的 Persona 进行战斗。

2、在❷处调查“起动パネル”，按照地图中箭头标示的路线让圆形域全部变蓝，再次调查“起动パネル”可开启道路（黑色区域可直接通过）。

3、最后从❸处前往“怠惰の监狱・狱中通路（第六层）。

怠惰の监狱・狱中通路（第六层）



1、在❶处调查“起动パネル”，按照地图中箭头标示的路线让圆形域全部变蓝，再次调查“起动パネル”可开启道路（黑色区域可直接通过）。

2、往前走在❷的位置调查“发光する圆盘”后获得道具——朱色の圆盘。

3、回到❸的位置后调查“起动パネル”，按照地图中箭头标示的路线让圆形域全部变蓝，再次调查“起动パネル”可开启道路（中央的黑色区域放入刚刚入手的“朱色の圆盘”即可进入）。

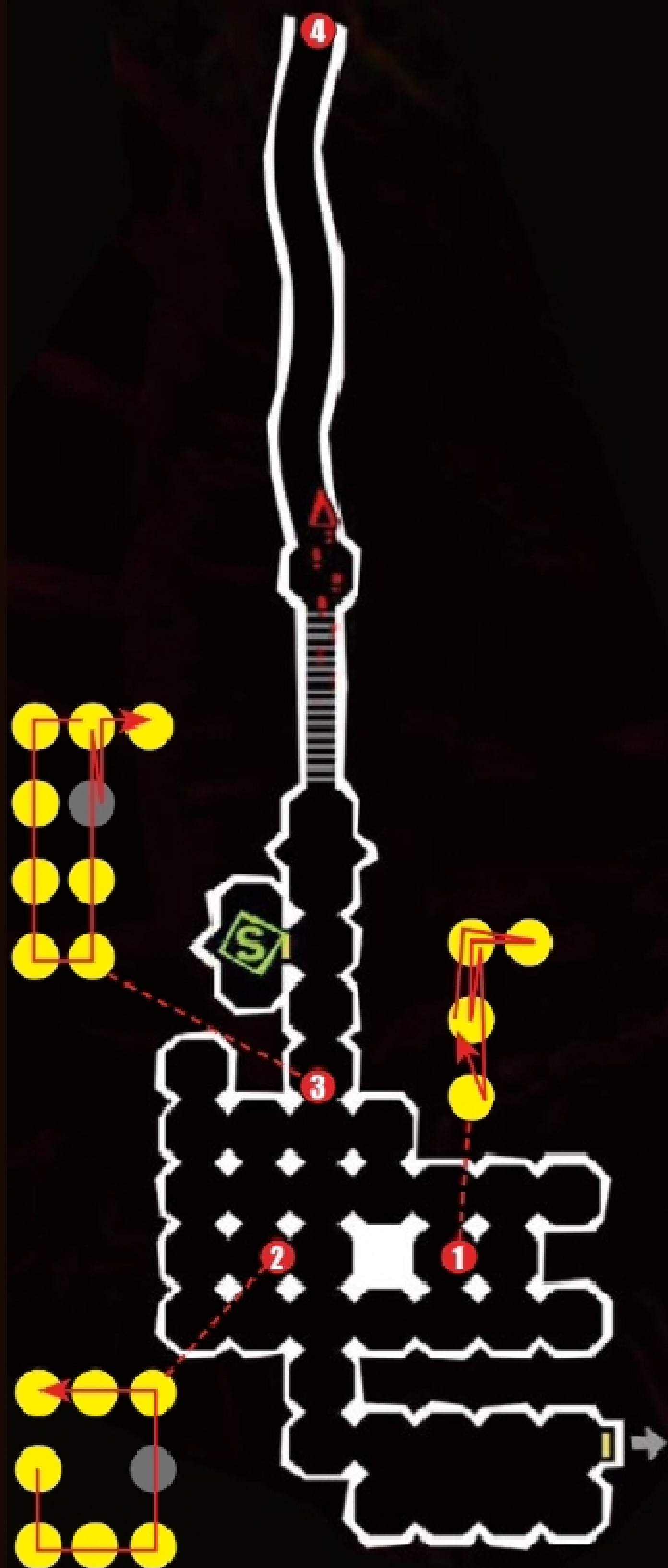
4、最后从❹处前往“怠惰の监狱・狱中通路（第七层）。





最终迷宫

怠惰の监狱·狱中通路（第七层）



1、在❶处调查"起动パネル"，按照地图中箭头标示的路线让圆形域全部变蓝，再次调查"起动パネル"可开启道路。

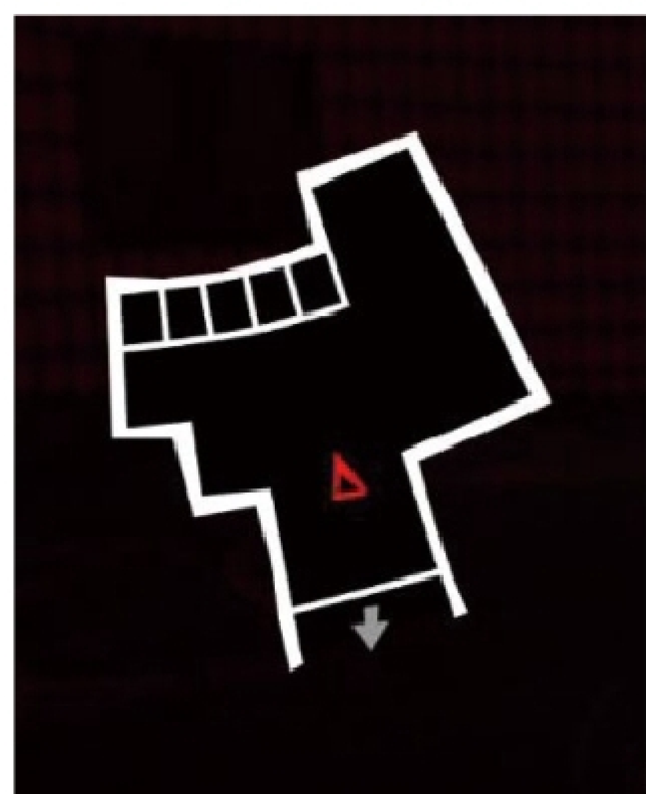
2、在❷处调查"起动パネル"，按照地图中箭头标示的路线让圆形域全部变蓝，再次调查"起动パネル"可开启道路（黑色区域可直接通过）。

3、在❸处调查"起动パネル"，按照地图中箭头标示的路线让圆形域全部变蓝，再次调查"起动パネル"可开启道路（黑色区域可直接通过）。

4、完成三个区域的机关后可以到达安全屋"狱中通路·下层·独房"，进入后进行存档，并传送回迷宫入口处进行回复。

5、最后从❹处前往"怠惰の监狱·神殿内部"。

怠惰の监狱·神殿内部



1、从地图左上方跳到下层后进行BOSS战，这只是一场剧情战斗，随意进行输出并保证主角存活即可。几个回合过后BOSS会使用回复魔法，接着进入剧情演出。

2、剧情过后继续战斗，不过此时BOSS只会不断进行回复而不攻击，回复若干回合后本体变为金色，战斗自动结束并触发剧情，此后会自动回到"天鹅绒房间"。

天鹅绒房间

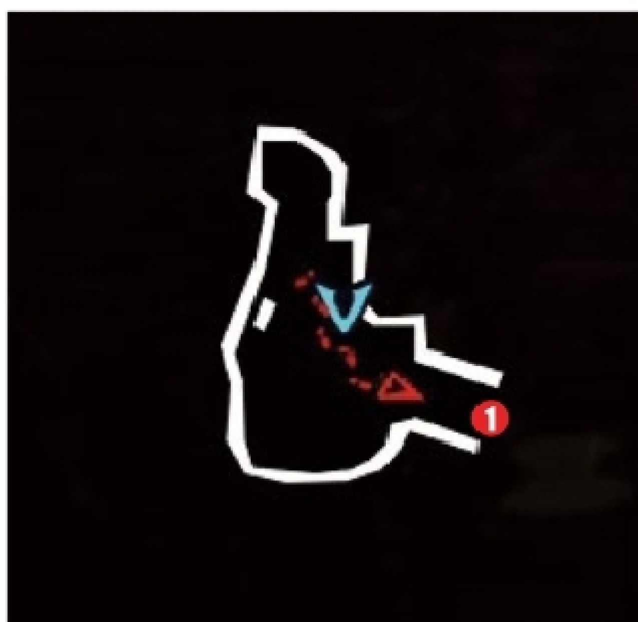


从天鹅绒房间醒来后触发与看守双子的剧情战斗，两人分别使用一轮招式后自动结束。

在地图中红色点标记的位置分别与牢房中的6名同伴进行对话。

最后全员从❶处上楼，前往最终迷宫。

涩谷·站前广场



1、这个区域可以进行存档并前往天鹅绒房间，与天鹅绒房间门口的**ラヴェンツァ**对话可以回复HP和SP。

2、在之后的迷宫中若是被敌人发现导致警戒度上升，是无法通过打倒敌人降低的，必须使用"消臭剂"才能回复，准备好之后从❶处前往"圣杯に至る道（第一层）"。

圣杯に至る道（第一层）



1、达到❶的位置后进行第一场BOSS战：死罚の宣告者（无弱点、祝福无效）

战斗要点

开场后BOSS会立刻召唤两个同伴——盲信する御使い（弱点为咒怨）。由于它们会不断为BOSS增加各种BUFF，因此最好优先解决，让主角使用咒怨属性的技能将它们打出倒地状态后，其他成员则跟上全体魔法。

2、胜利后从Ⓑ处前往"圣杯に至る道（第二层）"。

圣杯に至る道（第二层）



1、到达❷的位置后进行第二场BOSS战：洁癖の扫讨者（无弱点、祝福无效）

战斗要点

BOSS基本上只会一招单体的物理属性攻击"剑の舞"，不过伤害较高，安全起见可以为主角装备物理反射的Persona。另外可以带上奥村春，在战斗中每回合对一名队友使用展开物理防壁的技能。这样通过反射BOSS的物理技能也能够对其造成有效伤害。

2、胜利后从Ⓒ处前往"圣杯に至る道（第三层）"。



圣杯に至る道（第三层）

1、到达❸的位置后进行第三场BOSS战：责苦の告知者（无弱点、祝福无效）

战斗要点

BOSS常用的技能为单体祝福属性的“神の审判”，直接削减一名敌人1/2的HP，建议为主角装备祝福属性无效的Persona。

另外BOSS还会使用全体的电击、冰结、核热属性攻击，建议不要在队伍中加入摩尔加纳和高卷杏，也尽可能不要为主角装备有这些属性弱点的Persona。

2、胜利后从Ⓓ处前往“圣杯に至る道（第四层）”。



圣杯に至る道（第四层）

从Ⓔ处前往“圣杯神殿前”。

圣杯神殿前

1、到达❹的位置后进行第四场BOSS战：终末の导き手（无弱点、祝福吸收）

战斗要点

1、“终末の导き手”会依次重复之前三名BOSS的技能并形成循环：先召唤两名同伴、接着使用单体物理技能“剑の舞”、最后使用单体祝福属性“神の审判”，并接上其他属性的全体魔法。

2、抓准这一规律，主角可以根据BOSS所处阶段的行动方式灵活切换Persona，比如先使用带有咒怨技能的Persona解决召唤的敌人、紧接着切换物理属性反射的P，最后使用祝福属性无效的P，最大程度保证主角的安全。

3、BOSS召唤出的同伴“盲信する御使い”依然是最优先解决的目标，而且请务必在召唤后的一回合内就将两体全部解决，否则其有很大几率会给BOSS使用HP完全回复的技能，相信你肯定不愿意见到BOSS在濒死时HP一夜回到解放前，而自己已经弹尽粮绝。因此最好能事先为主角合成出具有“咒怨属性伤害大”技能的Persona，其他角色在那一回合内则使用各自的全体大伤害魔法。

4、对付BOSS本体可以多使用“物理属性特大”的技能，配合新岛真或摩尔加纳的“全体HP完全回复”能够形成不错的效果。此外奥村春的枪属性Persona技能可以较高几率造成暴击效果从而引发总攻击，展开物理防壁或魔法防壁的技能在这场战斗中也相当实用。

2、胜利后可以通过R1键传送回“涩谷・驿前广场”存档（最后的存档机会），与天鹅绒房间门口的ラヴェンツァ对话后完全回复HP和SP。

3、一切准备就绪后传送回“圣杯神殿前”，从Ⓕ处进入圣杯神殿中进行最终BOSS战。

最终BOSS战

第一阶段：圣杯

1、战斗开始后立刻派遣一人寻找机会切断圣杯的补给线，余下三人正常输出即可。这一阶段BOSS的威胁不大，想要节省SP的话可以尽量用普通攻击或物理属性技能。

2、经过若干回合后，派遣出的同伴顺利切断补给线，此时若圣杯的HP下降到一定程度后，则会使用技能“收束する无尽の光”进行蓄力，看到左上角出现这一技能提示后立刻让全员都进入防御状态，因为下一回合圣杯会使用全体特大伤害技能“圣杯无尽光”。

3、打倒圣杯后进入第二阶段的战斗。

第二阶段：统制神ヤルダバオ

1、前期BOSS的主要招式为单体攻击的“光の矢”，伤害中规中矩，我方注意回复即可。

2、当BOSS的HP下降到一定程度后，便会依次召唤出持有不同武器的手臂，每个手臂视为单体目标，拥有各自的HP和行动回合，出现顺序及耐性如下：

	物理	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
处刑の铳		反				反				
告知の钟			反				反			
断罪の剑	反				反					
律法の书				反				反		

3、由于不同手臂有各自的属性反射，因此在多个手臂同时存在的情况下，我方使用全体伤害的技能时请提前进行确认。第一次召唤出不同的手臂时，每个手臂的HP值为1500，当所有手臂被消灭一次后，再召唤时每个手臂的HP值只有原来的一半。召唤手臂的同时BOSS会发动一项“七宗罪”技能，具体如下表所示。需要特别注意的是“歪んだ傲慢”，该技能发动后我方无论是攻击手臂或是BOSS本体，都会遭到削减SP值的“神罚”，因此在反击状态解除前，尽量使用回复或者辅助系的技能。

七宗罪技能	对应手臂	效果
歪んだ色欲	处刑の铳	1名角色进入色欲状态，无法行动
歪んだ虚饰	告知の钟	1名角色变为全属性弱点状态
歪んだ暴食	断罪の剑	1回合内所有人的技能消耗翻倍
歪んだ愤怒	律法の书	1名角色进入愤怒状态，攻击上升，防御下降
歪んだ强欲	处刑の铳	1名角色进入空腹状态，攻击大幅下降
歪んだ嫉妒	告知の钟	1名角色进入嫉妒状态
歪んだ傲慢	律法の书	BOSS进入反击状态，受到攻击后削减攻击角色的SP

4、当BOSS的HP所剩不多时，会同时召唤4个手臂并使用蓄力技能“神意の高潮”，两个回合后会使用全体特大伤害技能“圣杯无尽光”。因此在蓄力后的第一个回合时请使用回复技能保证全员HP全满，第二回合时则全员进入防御状态。

5、BOSS濒死时会再次蓄力使用“神意の高潮”，此时若有把握可以在两回合内解决BOSS则全力输出，若想稳扎稳打也依然可以继续进行回复并防御。

6、打倒BOSS后触发剧情，最后使用新Persona的技能“大罪の彻甲弹”彻底结束战斗。



结局分歧

上一期中有关结局分歧的部分不够详尽，描述上也有一些错误，在这里进行更正。

11月20日

11 月 20 日完成赌场迷宫后与新岛冴的对话当中，前三个问题中第二、三个问题中的选项与结局相关，具体如下表所示。

问题顺序	问题	选项	结局
1	取引しない?	取引・?	
		なんのつもりだ?	
		・・	
2	怪盗团事件の共犯者よね?	违う	Good End
		知らない	Good End
		その通り	Bad End
3	话してもらえるかしら?	协力者などいない	Good End
		すべてを话そう	Bad End

选择 Bad End 选项后游戏会出现“本当にこの选择でいいのだろうか…”的确认提示，继续选择“これでいい”进入 Bad End。

12月24日

天鹅绒房间的剧情中，“伊戈尔”询问主角“本当にそれは、正しい世界だろうか?”后，若选择“いいだろう…”、“悪い话じゃなさそうだ”，由于主角向恶势力低头，因此也会进入 Bad End。

特殊道具继承

游戏通关后，在 3 月 19 日时玩家拥有自由行动的时间，此时可以到不同的地点与 Cooperation 等级达到 MAX 的角色对话，对方会给予玩家一个特殊道具。这些特殊道具可以继承到二周目中，并且在二周目时无需提升 Cooperation 等级就可以直接开放诸多功能或效果，非常方便。

角色	地点	特殊道具	二周目效果
摩尔加纳	最后返回咖啡屋时自动触发	モルガナのスカーフ	直接拥有“オタカラ强夺”效果：主人公进行普通攻击时可以从敌人处获得道具
新岛真	苍山一丁目・ホーム	ブチまる君の电卓	直接拥有“シャドウ因数分解”效果：查看敌人属性时可直接知晓无效、反射和吸收
奥村春	涩谷的汉堡店（ビッグバン・バーガー）	珈　染めのハンカチ	直接拥有“土壤改良”效果：栽培期时间缩短
喜多川佑介	涩谷地下通路	欲望と希望の绘画	直接拥有“カード复制<极>”效果：可以复制所有级别的技能卡
佐仓总治郎	纯契茶ルブラン	レシピノート	直接拥有“ルブランカレーの极意”效果：可以制作所有种类的咖啡和咖喱
高卷杏	涩谷・驿地下モール	杏が表纸の杂志	直接拥有仲魔交涉时的诱导效果
坂本龙司	涩谷・游戏中心（ゲームセンター）	スポーツウォッチ	直接拥有“ハリセンリカバー”效果：主动打醒异常状态的队友
佐仓双叶	纯契茶ルブラン	约束ノート	直接拥有情报支援效果
御船千早	新宿	运命のタロットカード	可以直接选择所有的占卜选项
岩井宗久	涩谷武器店（ミリタリーショップ）	ヤモリのピンズ	可以直接进行所有Custom Gun的依赖
武见妙	诊疗所	ドッグタグ	诊疗所中所有道具可直接购买
川上贞代	学校・校门前	永久指名券	直接拥有“特别マッサー”效果：可以进行“特别按摩”服务
大宅一子	新宿的酒吧（バー・にゅうカマ）	极秘取材メモ	直接拥有“传说のスクープ”效果：迷宫警戒度几乎不上涨，隔天清零
织田信也	秋叶原游戏中心（ゲームセンター）	铳型コントローラー	直接获得枪攻击伤害大幅提升效果
东乡一二三	神田	香车の驹	直接拥有“投了”效果：在战斗中可以立刻逃跑
三岛由辉	秋叶原	ルポ本のあらすじ	直接拥有经验值获得量增加的效果
吉田寅之助	涩谷・驿前广场	高级万年笔	直接获得会话术的效果
新岛冴	四轩茶屋・路地里	弁护士の名刺	—
天鹅绒双子	天鹅绒房间	囚人房の键	可以使用天鹅绒房间中所有的合体功能

支线任务

しつこい元カレに气をつけろ!

难易度	触发条件	地点	入手宝物
D	5月7日	思想夺われし路：エリア1	执着真珠

要点

1、敌人为 Lv.15 的暗影・中野原，弱点为冰结，高难度下会增加火炎、冰结、祝福和诅咒无效。

2、完成战斗后前往“思想夺われし路：エリア 2”的最深处触发剧情。

イジメっ子を操る阴のアイツ

难易度	触发条件	地点	入手宝物
D	“月”的Coop等级达到3后收到短信，之后前往校门口与左右田对话	调和夺われし路・エリア5	邪なる雪の结晶

要点

1、敌人为 Lv.21 的暗影・左右田，弱点为祝福属性，火炎、诅咒耐性，冰结无效。攻击技能多为诅咒属性，可以装备相应耐性的 Persona。

2. 敌人使用技能“魔力を练”后，若无十足把握最好让全员进入防御状态。

怪盗团VS窃盗团

难易度	触发条件	地点	入手宝物
D	6月18日	调和夺われし路・エリア6	古びた键

要点

1、先进行杂兵战：游狭の狱卒（物理、枪耐性）+ 念るしかばね鸟（枪弱点）。

2、敌人为 Lv.22 的暗影・卷上，弱点为诅咒。

こんにちは地狱のアルバイト

难易度	触发条件	地点	入手宝物
C	“月”的Coop等级达到4后收到短信	节制夺われし路・エリア1	中华スイーツなび

要点

敌人为 Lv.23 的暗影・小户：无弱点；物理、枪、诅咒耐性；祝福无效。

傲慢なイジメっ子の牙

难易度	触发条件	地点	入手宝物
D	5月9日	调和夺われし路・エリア2	プロテイン

要点

敌人为 Lv.16 的暗影・高梨（LV.16），无弱点和耐性，会使我方进入恐怖状态，注意进行回复。

イジメは爱のシグナル

难易度	触发条件	地点	入手宝物
D	6月6日	调和夺われし路・エリア7	蛇腹剑

要点

敌人为 Lv.22 的暗影・清水：弱点为祝福、祝福；物理和枪耐性、诅咒结无效。攻击技能多为物理属性，可以装备相应反射 / 耐性的 Persona。

ドクター抗争・失われた治疗法

难易度	触发条件	地点	入手宝物
C	“死神”的Coop等级达到7后	节制夺われし路・エリア2	技能卡“メディラマ”

要点

敌人为暗影・大山田，除了物理和枪属性外，其他所有魔法属性均为耐性 / 吸收 / 无效。

暴力彼氏の事情

难易度	触发条件	地点	入手宝物
C	"命运"的Coop解禁时	节制夺われし路・エリア3	昏睡棒

要点

敌人为Lv.34的暗影・内村：弱点为念动；物理、枪、祝福、诅咒耐性。

悩める恩师はメイド・イン・ヘル

难易度	触发条件	地点	入手宝物
C	"节制"的Coop等级达到8后	节制夺われし路・エリア7	やつかみチェーン

要点

敌人为Lv.31的暗影・鹰濑（念动弱点，核热耐性）+Lv.30的暗影・鹰濑夫人（火炎弱点），看准弱点逐个击破。

淀んだ瞳のネトスト女子

难易度	触发条件	地点	入手宝物
C	7月10日	节制夺われし路・エリア8	粘着毛玉

要点

敌人为Lv.35的暗影・最上，无任何弱点和耐性，较高几率造成我方洗脑状态，注意回复。

猫は死して恨みを残す

难易度	触发条件	地点	入手宝物
C	8月11日后，在便利店（コンビニ）打工两次后	美德夺われし路・エリア1	血のシミター

要点

敌人为Lv.35的暗影・坪井，弱点为火炎、祝福；咒怨反射。

暴け！灵能力者のトリック

难易度	触发条件	地点	入手宝物
C	"命运"的Coop等级达到7后	美德夺われし路・エリア3	教祖の御手

要点

敌人为暗影・福来：弱点为冰洁、祝福；火炎、诅咒耐性。较高几率造成我方洗脑状态，注意回复。

暗の取引き・改造铳を狙う男

难易度	触发条件	地点	入手宝物
C	"刑死者"的Coop等级达到7后	美德夺われし路・エリア4	不器用なさらし

要点

敌人为暗影・津田，无任何弱点和耐性。

无差别暴行事件を追え

难易度	触发条件	地点	入手宝物
C	8月5日后，在花店打工两次后	美德夺われし路・エリア5	技能卡"チャージ"

要点

敌人为Lv.32的暗影・名栗，无任何弱点和耐性。

俺たちは奴隷じゃない

难易度	触发条件	地点	入手宝物
C	8月2日后，在新宿的酒吧（バー・にゅうカマー）打工两次后	美德夺われし路・エリア8	游园地エスコート

要点

敌人为Lv.39的暗影・岸，祝福弱点；诅咒无效。

スッパ抜け！恶德上司の横暴

难易度	触发条件	地点	入手宝物
C	"恶魔"的Coop等级达到7后	美德夺われし路・エリア9	技能卡"大气功"

要点

敌人为Lv.30的暗影・本庄：疾风弱点；电击吸收；念动/核热/祝福/诅咒无效。

恶どい地上げ屋に铁槌を

难易度	触发条件	地点	入手宝物
C	8月30日	美德夺われし路・エリア10	生まれ変わる下町

要点

敌人为暗影・上智：电击弱点；火炎耐性；祝福无效。技能以物理属性为主，可以为主角装备物理反射Persona。

十二枚の借用书

难易度	触发条件	地点	入手宝物
B	"月"的Coop等级达到8后隔天收到短信	悲夺われし路・エリア3	技能卡"テルモピュライ"

要点

敌人暗影・秋津：电击弱点；疾风耐性。

チート野郎と呼ばれた男

难易度	触发条件	地点	入手宝物
B	9月4日后，在涩谷的游戏中心（ゲームセンター）与"キレるゲーマー"对话	慈悲夺われし路・エリア5	技能卡"物理无效"

要点

1、敌人为的暗影・根岛。战斗开始后我方所有攻击均无法命中，之后会使用物理反射技能，我方无法形成有效输出。剧情过后自动返回迷宫入口处。

2、触发"塔"的Cooperation：首先前往涩谷的游戏中心与"キレるゲーマー"对话，接着在白天时前往秋叶原的游戏中心与织田信也对话，然后返回四轩茶屋与佐仓双叶对话，最后在白天时前往秋叶原的游戏中心与织田信也对话。

3、再次返回追忆迷宫的"慈悲夺われし路・エリア5"挑战暗影・根岛，主人公使用枪攻击完成战斗。

ステージママに胜负手を

难易度	触发条件	地点	入手宝物
B	"星"的Coop等级达到7后	慈悲夺われし路・エリア6	宝玉轮

要点

敌人为暗影・东乡：祝福弱点；诅咒无效；火炎/冰结/电击/疾风/念动/核热耐性。

ゴミ箱に杀し屋は笑う

难易度	触发条件	地点	入手宝物
B	10月14日	慈悲夺われし路・エリア12	技能卡"ハイパーカウンタ"

要点

敌人为暗影・桐谷，无弱点和耐性。



遗产を狙う悪い伯父さん

难易度	触发条件	地点	入手宝物
B	"法王"的Coop等级达到8，与双叶对话后自动前往	ヤマカンサーベル	宝玉轮

要点

1、法王"的Coop等级达到8后，在咖啡店门口与双叶对话后自动前往战斗地点，这场战斗为主人公单人参与。

2、敌人为暗影・一色，无弱点和耐性。完成战斗后自动返回咖啡店，不占用时间。

少女を蝕む非道な両亲

难易度	触发条件	地点	入手宝物
A	"隐者"的Coop等级达到7后	感动夺われし路・エリア3	技能卡"ハイグロウ"

要点

敌人为暗影・曲尾（火炎弱点）+暗影・曲尾夫人（冰结弱点；火炎吸收；咒怨无效）。

アイ・ショット・マイ・マザー

难易度	触发条件	地点	入手宝物
A	"塔"的Coop等级达到7后	感动夺われし路・エリア11	ソーマ

要点

敌人为暗影・织田：火炎弱点；冰结/祝福/咒怨耐性。攻击技能多为物理属性，装备物理/枪反射的Persona便可轻松获胜。

白い壶、黒い诈欺师

难易度	触发条件	地点	入手宝物
A	11月25日	感动夺われし路・エリア13	破天の薄衣

要点

敌人为暗影・若狭，无弱点；咒怨吸收。

芸能界のドンと呼ばれた男

难易度	触发条件	地点	入手宝物
S	12与3日后，完成游轮迷宫后的第二天	宽容夺われし路・エリア14	イモータルベスト

要点

敌人为暗影・麻仓，核热弱点；火炎吸收；咒怨耐性。



多边共享

Fun Factory

游戏



稀饭 提供

别想骗我上线！

——《魔兽世界 军团再临》要塞管理应用

想当年《魔兽世界》的上一个资料片《德拉诺之王》资料片登场，最大的卖点之一就是给予每一位玩家一座要塞，通过不断的经营和扩张，这个要塞的功能可以覆盖到游戏当中的方方面面，后期干脆连银行和采集设施都有，虽然不至于完全替代掉游戏当中的主城，但也差不远了。总体而言，这个系统是非常有创意的，对于一款原本以打副本外加角色成长为卖点的MMORPG当中加入这么一个有着模拟经营系统的新元素，的确让玩法为之一变。

然而到了中前期，要塞开始变得有点用力过猛，甚至于喧宾夺主。别的玩家不说，光稀饭我自己后来就把游戏当成了经营类端游玩，每天上线十几分钟，派遣一下追随者做任务，调遣一下码头的舰艇进行远征，再采集一下物资，在工坊下好订单再把身上多余的东西存进银行，就可以满足地下线了。要是就我这么一个划水的休闲玩家这么搞也就算了，后期因为追随者和舰艇任务金币收益太高，搞得连一般玩家都懒得出要塞，直接窝在里面就可以搞定一切，甚至产生了在暴雪爸爸更新新内容时玩家大吼“别想骗我出要塞”的常规吐槽。这就明显有点过火了。

于是，在最新资料片里，他们决定干脆让玩家别上线算了！（大误）

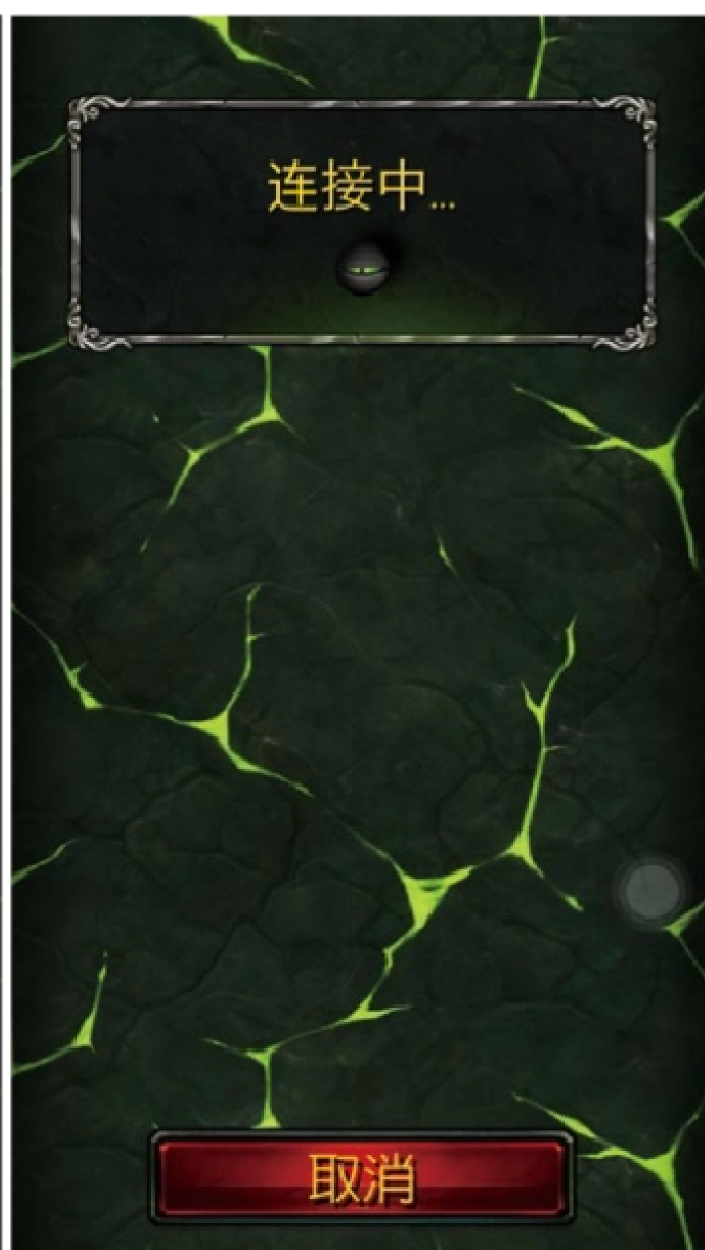
这个让玩家们把吐槽进一步升级的新元素就是专门为方便玩家们调遣新的要塞（这回叫职业大厅）而设计的“军团再临 随身助手”，这是一款专门针对《魔兽世界》开发的APP，其功能基本围绕7.0版本当中职业大厅的随从派遣功能来设计，玩家无法上线进行游戏的时候，通过这个APP，还是可以进行随从任务派遣、完成任务并收取奖励、提升随从装备等级、下达训练部队订单和收取部队甚至是选择职业研究方向等功能。

总而言之，这些原本玩家在线时需要跑去职业大厅进行处理的事务，现在直接通过手机APP就能搞定，而且这个APP在安卓和iOS平台都已经推出，并不存在设备上的限制。玩家只需要下载APP，登录你的账号并选择你想要操作的角色，然后就可以在随身助手的界面下搞定各种要塞任务的安排了。

当然，因为还是刚刚推出，所以这个APP目前稀饭我用了一段时间后，发现存在一些缺点，例如玩家角色在线的时候，APP是不能够登陆这个角色的，所以这时候如果你发现追随者任务完成了，就只能乖乖传送回职业大厅去处理，没法掏出手机按两下轻松搞定，感觉有点囧，当然可能这是暴雪为了防止大家人手一个APP让职业大厅变成空城。另外如果玩家的角色死亡而且没有复活就下线，在APP里就招募不了部队，估计是和游戏以及APP本身的运行逻辑有关，玩家角色死了之后正常来说是没法和大部分NPC进行互动的，自然下不了部队订单。

而最重要的一点是，这个APP登陆角色的时候，其实是会耗点卡的——没错，用APP也算是登陆游戏，得耗掉游戏时间，不过只有APP在前台运行的时候会耗点卡，后台运行状态则不会有消耗。当然稀饭我早已变成高贵的月卡玩家，这个设定对我毫无影响，但如果各位玩家们还没有转投月卡阵营，就要考虑一下这一点咯。（坦白说上去APP也就是快速按几下下完指令就关了，耗不了多少点卡啦，你难道还连个APP都要挂着不成）



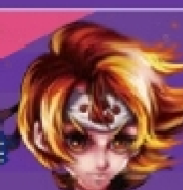






iOS版下载地址（PS：安卓版因为国内特殊情况，请自行前往各大国内渠道搜索下载）

动画



余烬 提供

动画《怪物猎人物语 RIDE ON》放送开始

由 David Production 制作，富士电视台播放的《怪物猎人物语 RIDE ON》，是“《怪物猎人》系列”首次动画化。本片已于 10 月 2 日放送出了第一集，并确认将会制作成一部 48 集的年番动画。虽然富士电视台对本片的期望很高，希望能将之打造为一部如《樱桃小丸子》或《海贼王》这样的国民级动画，但第一集不高的收视率却泼了冷水。也许是由于第一集放送时，与动画密切相关的 3DS 游戏《怪物猎人物语》还未正式发售，这对收视率产生了影响。但无论如何，我们也只能期待这部动画之后的表现了。

虽然收视率不高，但第一集本身的素质还是相当不错的。从画面来看，无论是人物还是背景都相当的精致而生动，虽然动画中出现的各种怪物都是 3D 建模，但经过卡通渲染之后并没有太大的违和感，反而将游戏中怪物的各种动作进行了完美地还原。在音效上，不少背景音乐和音效都来源于“《怪物猎人》系列”，老玩家们一定相当熟悉。此外，动画在不少细节上的处理也相当出色，比如剧情切换时的画面正是游戏中场景切换的画面，比如对于某些物品调和过程的演绎等等。至于剧情嘛……无论是游戏还是这部动画，本身就偏子供向，并没有太多跌宕起伏的剧情，但与游戏密切相关的剧情还是能让玩家们相当感动的。

总之，如果你现在正在《怪物猎人物语》中激战正酣，亦或者对游戏的世界观感兴趣，这部《怪物猎人物语 RIDE ON》都值得你追下去。





独立之光

远古科技——伪“Ludum Dare 36”部分游戏介绍

Ludum Dare 36

“Ludum Dare”这个在每年 4 月、8 月和 12 月都会举办一次的游戏创作比赛，分为 48 小时组“The Compo”以及 72 小时组“The Jam”，从主题到评选全由玩家参与。这届比赛的主题“远古科技”同样吸引了众多游戏制作者参加，不过和之前相比，这届比赛发生了一点细微的变化。简单说就是：创始人不干了。

你说不办就不办，这就有点尴尬了

在笔者第一次介绍“Ludum Dare”时曾经提过“Ludum Dare”是一个完全自发且毫无商业性的赛事，既没有赞助商也没有业界大头参与其中。在之前的每一次介绍中，读者们不难发现笔者是介绍每一个游戏都会提到该游戏的排名。这个看似简单的排名系统实质上除了最后的排序是交给电脑外，从管理、统计评分到上交实质上都是人手完成。考虑到随着“Ludum Dare”规模的变大，参赛游戏的数量也越来越多（“Ludum Dare”35 的参赛游戏数量约为 2700），站长 Mike Kasprzak（ID 为“PoV”）表示有点疲劳。由于比赛是每隔 4 个月举办一次，除开统筹比赛的时间后实际上留给工作人员们的空余时间很少，PoV 发现自己已经没有时间考虑这个比赛今后到底应该如何继续发展下去。



按站长自己的话来说，实质上这个比赛存在着诸多问题（在这里 PoV 自嘲了一下网站的版面设计），除了旁观者很难觉察到的内部管理问题外，随着比赛规模的变大，实质上“Ludum Dare”在游戏业界的地位已经逐渐变大，它已经不再是当初由一群独立游戏开发者自发开始的“兴趣使然”的游戏比赛。参加比赛的游戏不光平均水平不断提高，部分甚至在后来被商业化。不光是媒体，甚至是部分教育机构和游戏开发商也在寻求着和“Ludum Dare”合作。PoV 表示在这几年间有很多机构找过他们谈过合作，也提供了众多可以改进比赛体验的建议，但他们都没有采纳，其中原因并不是因为他们不想，而是因为没时间和精力。

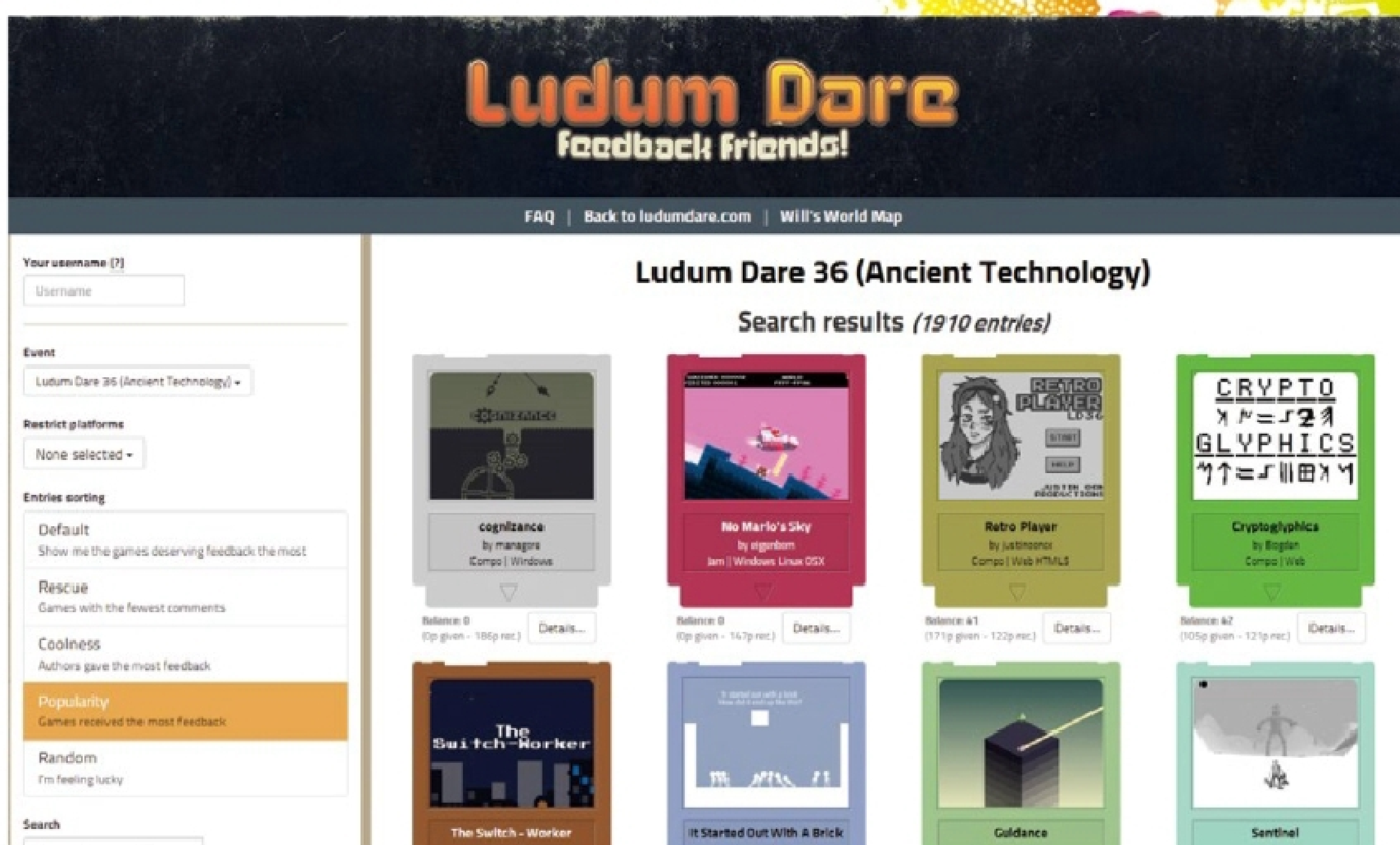
另外，比赛自身也出现了一些不和谐的现象。他们在统计评分的时候，发现存在着不少“刷分”行为，部分游戏甚至出现了评分人数比下载人数还要多的尴尬现象，除此之外部分游戏还有盗用素材的现象出现。要解决这些问题不难，但同样的，PoV 表示这需要时间。

最终 PoV 的解决方案是，这届“Ludum Dare 36”不搞了，网站（http://ludumdare.com/）也不再会是“Ludum Dare”的举办网站。在接下来的几个月内，他会构思并建立一个新的网站供“Ludum Dare”以及其他同类比赛使用。除此之外还有一些内部的管理问题（例如如何维持网站）等问题也会得到解决。而新一届的“Ludum Dare”比赛（同时也算是真正意义上的“Ludum Dare 36”将计划在 12 月份于新网站上和各位玩家见面。

群众表示非常同意，然而比赛仍将继续

站长的肺腑之言得到了众多支持，并在评论区纷纷表示理解以及鼓励。但群众们表示比赛还是要搞，而且站长即便“跑路”也没问题，反正这个比赛从一开始就是几个独立游戏开发者兴趣使然而诞生的，那我们开发者就自己来搞一次“Ludum Dare”吧！

由于没有了主办方的原因，这届比赛和以往有点不同，最大的不同就是评分系统消失了，取而代之的是一个名为“Feedback Friend”的系统。这个系统并不是根据评分排位，而是根据游戏制作者发出的评论以及收到的评论之间的“平衡”来排位。简单而言就是，你评论的游戏越多，自己游戏收到评论越多，你的游戏就能“被顶上首页”，这个系统从某种角度来说减少了刷分的数量。不过从最后的评奖结果来说，被评为最佳之一（这次排名不分先后，毕竟没有真正意义上的评分）的游戏里，很多都是发出的评论数量为 0 而收到的评论却很多……（大神：顶上首页什么的我才不稀罕。）



结果比赛结束，大多离题万里

不知道是否受到站长发言说不搞“Ludum Dare 36”的缘故，本届比赛的参赛游戏数量大幅度减少，只有“仅仅”1912 个（上一届比赛的参赛游戏约为 2800 个）。不光是游戏的数量，游戏的质量也普遍不如上一次。很多游戏基本上都没有扣题，要不就是只有“远古”没有科技，要不就是两个都没有然后在游戏标题或者剧情里“强行扣题”。不过考虑到“Ludum Dare”也不是什么高考作文，离题什么无关紧要，只要游戏有趣就行。下面就让我们来看一看这次比赛又有什么有趣的参赛游戏吧。另外由于评分系统的改变，因此这期笔者也不再根据评分高低来介绍游戏，而是单纯地挑选一些完成度比较高，或者是比较有槽点的游戏来介绍。

Machine ARENA

●作者：rahulparihar　●组别：48小时

单纯从“点题”来讲，本作相当简单粗暴地两个游戏元素“远古”和“科技”结合起来。玩家操作一名拿着长矛的原始人和一个机器人对战。一开始原始人只要被攻击一次就会死亡，而利用长矛击中机器人后能获得金钱，利用金钱就能升级自己的装备，从而使得自己变得更加耐打，如此重复就能击败机器人。



很简单的一个小游戏，但游戏的各方面都可圈可点，完成度颇高。

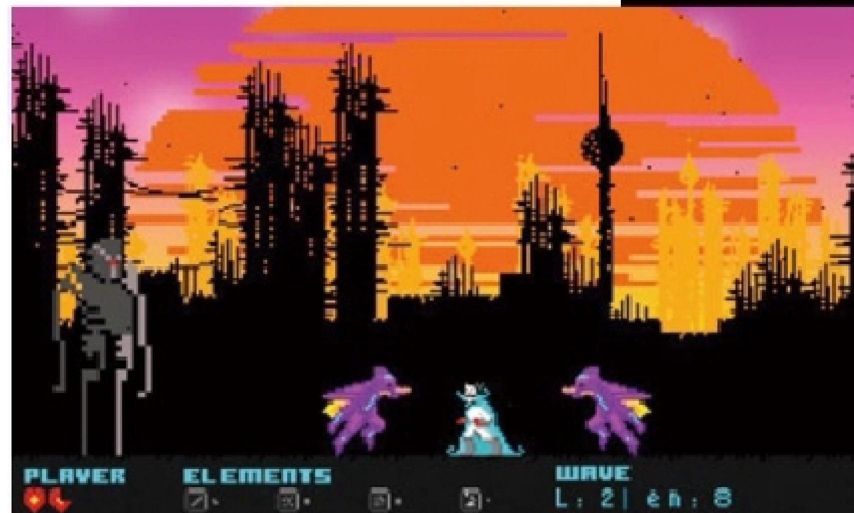


Alchimancer

●作者：vicious_br　●组别：48小时

和上一个游戏类似，这个游戏也是“打怪—升级—打怪”这样的流程。画面和音乐风格参考了 90 年代的影视作品（可参考《孤岛惊魂 血龙》，一个套路），玩家通过打倒从左右两边来袭的敌人并收集素材升级，然后获得更强的武器后击败更多的敌人。虽然从创意上来讲略显不足，但玩起来相当爽快，同样是一款完成度很高的游戏。





cognizance

●作者：managore　●组别：48小时

本作的作者“managore”在“Ludum Dare”算是一个颇有名气的开发者，很多他开发的游戏不光完成度高，而且创意满分。在上一次的比赛中（主题为“变形”，在杂志 395 期笔者曾经介绍过），他就制作出《windowframe》这一款有创意又好玩的游戏。这次他给玩家带来的游戏《cognizance》也是素质颇高。玩家操纵一个小齿轮，在场景中不断解开迷题然后前进。本作的独特之处为游戏几乎所有的机关都要由玩家自己启动，且启动的方法都利用了齿轮自身的性质，玩起来相当有趣。

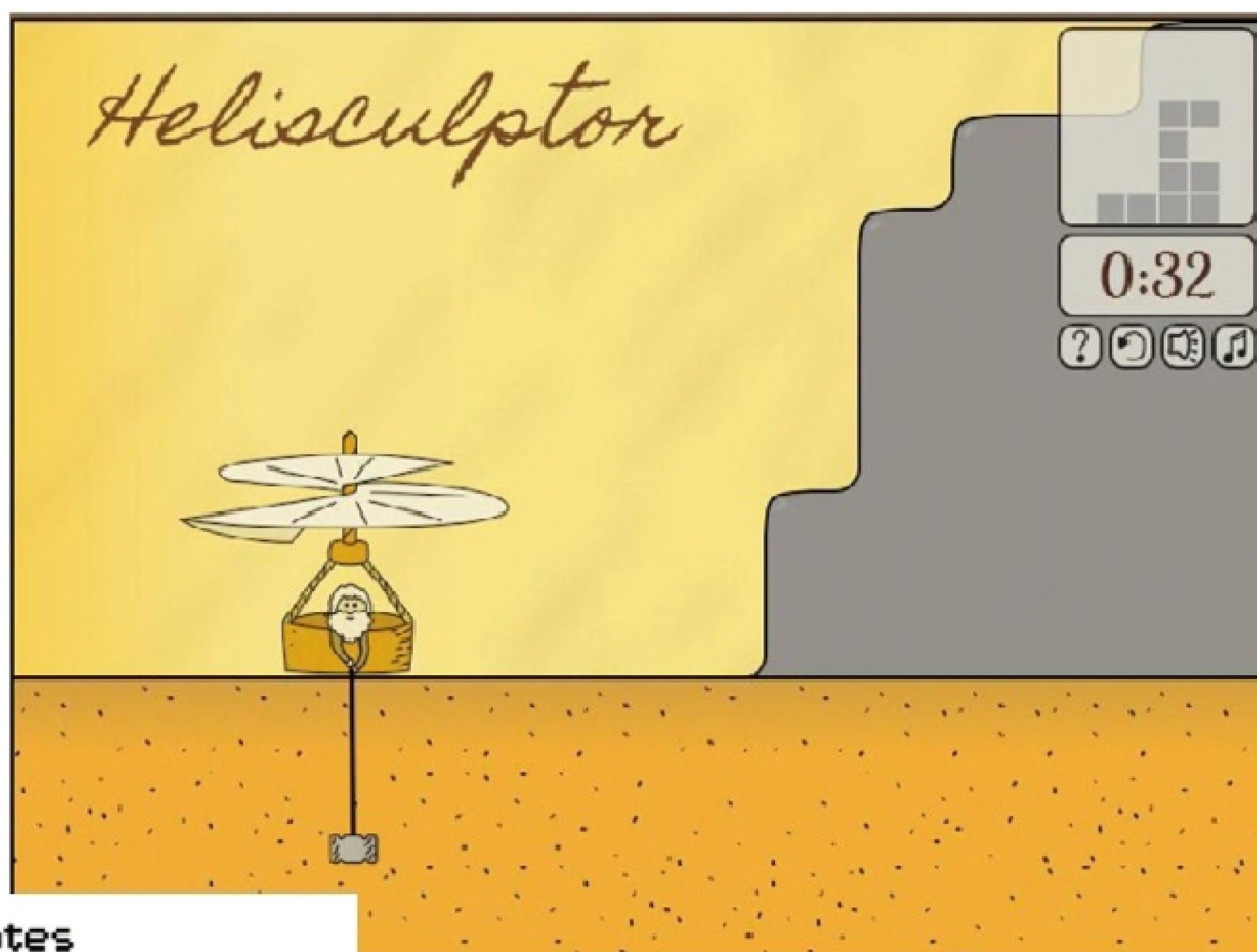


Helisculptor

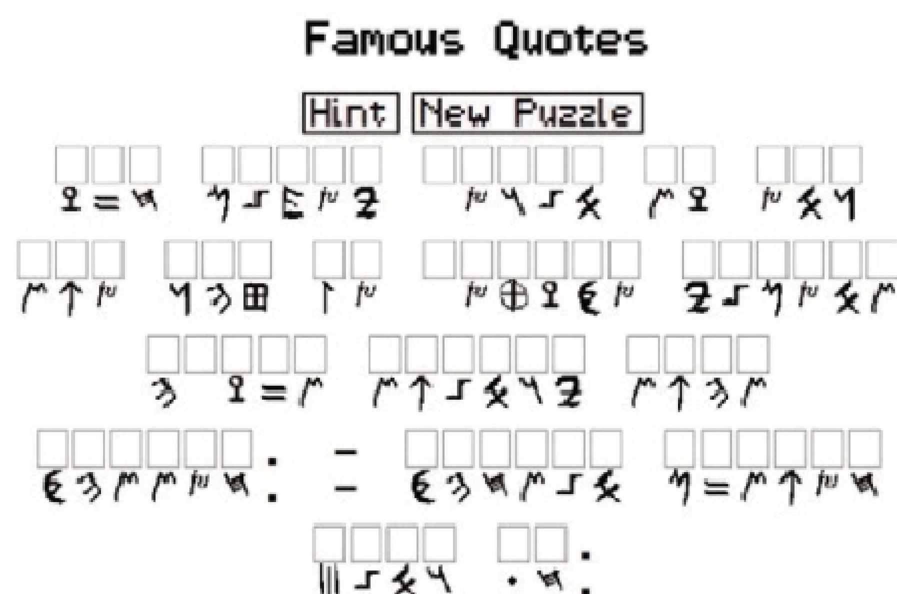
●作者：Dining Philosopher　●组别：48小时

本作的名字把直升机英文“helicopter”的前半部分和雕塑家“sculptor”结合起来，直译过来的意思大概是“直升机上的雕塑家”。如果是对文艺复兴时期历史比较熟悉的玩家，看到本作中的“直升机”时应该就能大概猜到上面的那位“雕塑家”是何许人也。玩家需要在时限内完成指定的雕像，相似度达到一定程度时才能到达下一关。玩家操纵的直升飞机还有一定的惯性，玩起来还是有点难度的。

顺便一提，不知道是不是因为说到“古代技术”就能联想起各种黑科技的缘故，历史著名“黑科技达人”达芬奇在本届游戏比赛中成为了出场频率最多的人物。







Cryptoglyphics

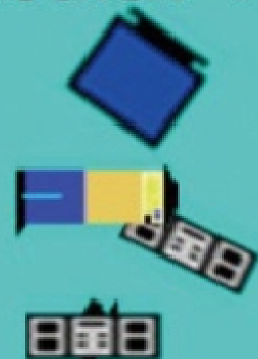
●作者：Bogden　●组别：48小时

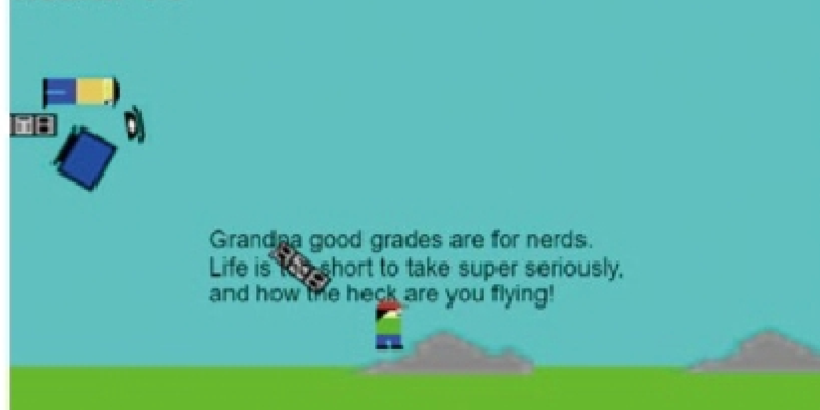
本作的名字同样是一个合成词，直译过来为密码符文。玩法相当简单，玩家需要破译由符文写成的名言，并将其破译成英文。具体攻略法也很简单，就是频率分析法。本作的所有密码符文都是由玩家自己亲手画，虽然没有音乐画面也没什么特别，但本作玩起来相当有趣。英语能力过关且对密码学有兴趣的玩家不妨尝试一下本作。

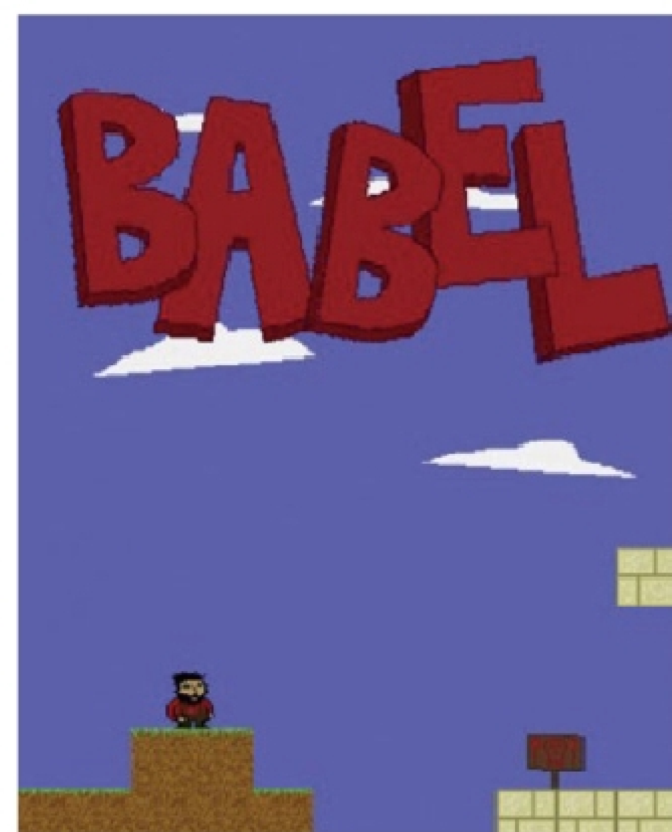
Another Day With Grandpa

●作者：hawkinslance　●组别：72小时

本作的玩法相当简单，玩家只需要在适当的时机按下鼠标（或者是方向键↑）跳跃并躲开后方一路追杀你的爷爷就行。虽然乍看本作相当简陋（实际上也相当简陋），但本作的剧情还是相当贴合实际生活的。玩家扮演的孙子不想上学就想整天玩游戏，爷爷打算拯救失足孙子并从后方追杀孙子（貌似哪里不对）。游戏的剧情主要是爷孙两人的对话，对话内容基本都是参考自现实中玩家与家人都会有的对话内容（例如“别整天在家里玩游戏出去跟朋友玩啊”之类的），剧情则会随着玩家坚持的时间变长而逐渐解锁。什么？你问这个游戏和“古代科技”有什么关系？你以为爷爷是靠什么在天上飞的啊？









Babel

●作者：johnbjuice　●组别：48小时

“是男人就上一百层”——这就是本作的主要玩法。从游戏开始的那一瞬间起，玩家下方的熔浆就会对玩家紧追不舍。玩家需要在熔浆追上你之前尽快地往塔的上方前进。本作比较特别的是，上方的楼层一开始是不存在的，玩家需要利用键盘正确敲打出上方出现的文字才可以生成上方的楼层。是的你没看错，本作还是个打字游戏。考虑到本作的名字是“巴别塔”，这种与语言相关的玩法也无疑最适合不过了。

Aquadrata

●作者：Four Quarters　　●组别：72小时

在杂志387期笔者介绍“Ludum Dare 34”时曾提到过《Last Chance To Green》这一游戏，当时这个游戏的意境和音乐给笔者留下了深刻的印象。本作和《Last Chance To Green》类似，同样是一款意境和音乐都相当独特的游戏。玩家扮演一位潜水员独自一人拆卸一个被放置在海中的不明装置，中途需要按部就班地慢慢寻找可以拆卸的位置然后逐步抽丝剥茧，略显神展开的结局也是本作的亮点之一。

SPECIAL FOR LUDUM DARE 36
FOUR QUARTERS TEAM



Cronus' Tomb

●作者：Robin 'sod off' Field　　●组别：72小时

本作的作者自称是第一次参加LD，但从本作的实际素质来说，果然新人都是怪物吗。标题中的Cronus便是希腊神话中的众神之王克洛诺斯，熟悉希腊神话或者“《战神》系列”的玩家想必也不会陌生。用作者自己的话来说，本作的制作时间约为68小时，但对于一款仿《塞尔达传说》的游戏来说，本作五脏俱全：动听的BGM、不错的画面、像模像样的战斗系统、布满机关的场景、一个迷宫和一场气势磅礴（相对而言）且包含解谜要素的最终BOSS战。本作的解谜和战斗大多与玩家的两种攻击方式相关：挥与捅，在最终BOSS战中玩家需要灵活运用两种攻击方式方能顺利通关。

Old Man's Sky

●作者：Geared Games　　●组别：72小时

作为“年度话题游戏”的最有利竞争者之一，《无人天空》在这次比赛中有着奇高的存在感。别的不说，光是以游戏标题《No Man's Sky》为梗的游戏就有一大堆。例如什么《No Pyramid's Sky》（没有金字塔的天空）、《No Robot's Sky》（没有机器人的天空）、《No Man's Earth》（没有人的大地）……本作《Old Man's Sky》（老人天空）是一款利用雅达利2900主机画面风格还原《无人天空》的游戏。虽然画面用现在的眼光看来有点惨不忍睹，但本作基本还原出了《无人天空》的玩法，甚至还在结局也高度还原原作……评论区里有不少玩家对本作评价颇高，当然也有部分玩家建议作者加入退款功能以最大程度地还原原作（这可能是《无人天空》被黑得最厉害的一次）。

另外本次比赛中还有一个话题性挺强的游戏《No Mario's Sky》（没有马里奥的天空），这款游戏就如同标题那样把《超级马里奥》和《无人天空》的游戏元素结合在一起，有关注过游戏新闻的玩家大概也早听说过本作。值得一提的是，使用了诸多《超级马里奥》游戏素材的本作后来收到了来自任天堂方面的DMCA（数字千年版权法案）声明并下架，然后制作组就弄了一款《DMCA's Sky》（姑且能译作《版权天空》），从使用素材到画面都焕然一新，然后游戏还是那个游戏，黑《无人天空》还是那么的不留余力。





▶没有马里奥的天空。



▲结局画面文字：感谢你的游玩，这里啥都没有，非常抱歉。



结语

在站长PoV的帖子里，他最后提到了“Ludum Dare”这个比赛实际上相当不稳定，在这14年间基本就靠着对于独立游戏的“爱”这种看似高大上实际上很不靠谱的东西在维系着。“Ludum Dare”也从一个兴趣使然的比赛变成了一个游戏爱好者们齐聚一堂发挥创意的地方，它已不仅仅是一群游离于主流游戏市场外的游戏制作者自嗨的狂欢派对。简单而言就是，PoV希望“Ludum Dare”能持之以恒，即便某天他功成身退了也能依然办出有声有色的独立游戏盛事。在此笔者也希望在这半年时间后（PoV宣布取消“Ludum Dare 36”的时间为今年的6月8日），在12月时我们能看到一个重生的“Ludum Dare 36”，那就让我们下次再见吧。

Otome Dream




在暑假和“十一”黄金周过去之后，玩家们的日常生活也随着诸多人气系列新作的发售而开始进入了一个渐渐变得有规律的节奏里。在 2015 年的 Otomate Party 公布的新作里将近八九成已经问世或者即将发售，而在今年的 Otomate Party 上又公开了新一波的新作消息。而 Koei Tecmo 也不耐寂寞，在《下天之华 with 梦灯》发售之后过去不到一个月，就放出了“新罗曼史”之中人气最高的作品之一《遥远的时空中 3》重制版的消息。

Otome News

Idea Factory在Otomate Party公布大量新作





每一年的 Otomate Party 都是 Idea Factory 针对女性向市场投放大新闻的最佳舞台，今年他们带来的新作有：

●《帅哥战国 穿越时空的恋情 新的邂逅》：原名《イケメン战国◆时をかける恋 新たなる出逢い》，人设画师为山田シロ，本作是手机游戏改编作，讲述主角穿越到日本战国时代的故事，平台 PSV，预定于 2017 年发售。

●《阿松 THE GAME 不可思议的就职建议死或工作》：原名《おそ松さん THE GAME はちゃめちゃ就职アドバイス –デッド オア ワーク–》，本作为人气动画《阿松》的游戏作品，游戏定位尚未公开，很有可能与 Otomate 以前推出的《黑塔利亚》是类似性质的一般向作品，平台 PSV，预定于 2017 年发售。

●《KLAP！！ ~ 爱与罚 ~ FD（暂名）》：原名《KLAP！！ ~ Kind Love And Punish ~ FD（假）》，人设画师为川人やすたけ，讲述发生在游戏本篇之后的剧情，平台未定，预定于 2017 年发售。

●《真红之焰 真田忍法帐》：原名《真红の焔 真田忍法帐》，人设画师为四季笑组，讲述日本战国时代末期真田一家与真田十勇士的故事，平台和发售时间未定。

●《忍者 实现的恋情 雪月花恋绘卷 FD（暂名）》：原名《忍び、恋うつつ –雪月花恋绘巻 – FD（假）》，人设画师为中村龙德，讲述发生在游戏本篇之后的剧情。平台 PSV，发售时间未定。

●《蝴蝶事件》：原名《蝶々事件》，人设画师为硝音あや，本作是漫画月刊杂志《ARIA》、Red Entertainment 与 Idea Factory 三社合作的企划，讲述发生在昭和 5 年里身带异香的少女降临到横滨的故事，本作的漫画从《ARIA》2016 年 11 月号开始进行连载，游戏平台为 PSV，发售时间未定。

●《不动的天平 帝都幻惑绮谭 续作（暂名）》：原名《ニル・アドミラリの天秤 帝都幻惑绮谭 续编（假）》，人设画师为さとい。需要注意的是本作并非 FD，而是续作。游戏将追加新的可攻略角色，平台 PSV，发售时间未定。

●《变量阻碍》：原名《VARIABLE BARRICADE》，人设画师为薄叶カゲロ，故事背景为现代，主角是大小姐类型的女高中生，讲述她与 4 位相遇不到五秒就对她求婚的男性之间的故事，平台和发售时间未定。

“新罗曼史”第二弹重制作《遥远的时空中3 终极版》将于明年问世

Koei Tecmo 面向女性市场的系列品牌“新罗曼史”目前大致由四个系列组成：“《安洁莉可》系列”、“《遥远时空中》系列”、“《金色的琴弦》系列”以及“《下天之华》系列”。在 2015 年，Koei Tecmo 重制了“新罗曼史”第一个系列“《安洁莉可》系列”的初代作，在 2016 年准备进入下半年的商战阶段时，Koei Tecmo 公开了“新罗曼史”的第二部重制作品：来自“《遥远时空中》系列”的《遥远的时空中 3 with 十六夜记》。



《遥远的时空中 3 with 十六夜记》为 PSP 平台的合集作品，包含了《遥远的时空中 3》和《遥远的时空中 3 十六夜记》的所有内容，讲述作为“白龙的神子”被召唤到异世界平安时代的主角春日望美在那个时代里与八叶一起战斗的故事。本作是对整个“《遥远时空中》系列”的发展方向造成了巨大影响的作品，从本作开



始首次加入了能够自由穿越时空来改变命运的“命运上书”系列，并且取消了前两作里的时间限制，让主角能够在各区域自由移动，同时本作也是系列首作能够操作主角来进行战斗的作品，角色的技能育成也是本作的最大特点。

本作的重制版名为《遥远的时空中 3 终极版》，原名《遥かなる时空の中で 3 Ultimate》，平台为 PSV，发售日为 2017 年 2 月 23 日。通常版售价 8424 日元，数字版与通常版同价，藏宝盒 BOX 售价 14904 日元，亲手改变命运 BOX 售价 32400 日元。在 11 月 27 日之前预订两个 BOX 的话，还将获得收录在《十六夜记》里登场的角色藤原泰冲的攻略路线，就算没有购买 BOX，该内容也将会在日后以付费 DLC 的形式进行配信。

在重制版将实现剧本的全语音化，同时还追加 40 张以上由原画师水野十子绘制的精美 CG，游戏里的人物立绘也会进行一定程度的修正。本作的声优阵容完全沿用自原有的阵容，包括主角春日望美也是沿用已故的声优川上とも子的语音。

Otome New Games

游戏名	数乱数字	原名	数乱digit
平台	PSV	开发商	Otomate
画师	めろ	发售日	2016年10月20日





主演声优：游佐浩二、西山宏太朗、铃木达央、兴津和幸、前野智昭、森田成一、雪野五月、高桥广树、天崎滉平、内山夕实、楠田敏之

本作是 Otomate 在 2015 年的 Otomate Party 公开的新作，时隔一年之后终于将迎来发售。本作的人设画师是这两年的人气作品《大正 × 对称爱丽丝》的画师めろ。

故事的舞台是在架空现代世界的私立梵学园，这所学校里有被称之为“数家”的 9 个名门家族的子女就读，他们本人在学校里也是备受关注的存在。“数家”的子女们拥有一个秘密：他们必须在这所学校里进行战斗。这场战斗被称之为“数乱战”，这种战斗是从很久以前流传下来的传统，是由掌管着“数家”序列以及“数家”众家族的首领“梵”所订下来的规矩，但是这个战斗在很久以前因为缺少了一个数字而一直没有再次举行。然而在某一天，拥有着“不可能存在的数字”的主角零崎纮可来到了这所学园，满足了“数乱战”的举办条件。

本作没有特殊的游戏系统，游戏的共通部分为序章和第一章～第三章，在这四个章节里玩家在进行游戏期间通过选项来提高攻略对象的好感度，满足条件后在第四章就会进入角色路线。本作的可攻略角色分为学生会和数字研究同好会（简称“数研”）两个阵营，每个阵营的剧情都有所差别，每个角色路线都会有两种结局。



Otome Calendar

October

游戏名	原名	平台	发行商	发售日
精神情感6	PsychicEmotion6	PSV	Idea Factory	10月6日
命运九重奏 进行曲	ノルン+ノネット アクト チューン	PSV	Idea Factory	10月6日
数乱数字	数乱digit	PSV	Idea Factory	10月20日







Otome Recommend

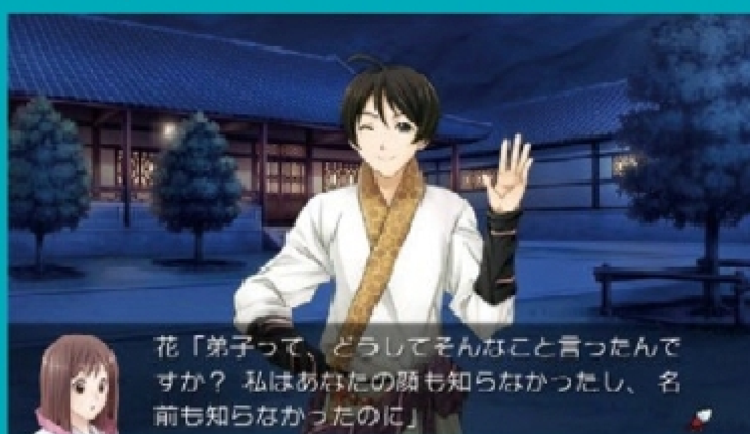


【游戏名】三国恋战记 少女的兵法
【原名】三国恋战记 ～オトメの兵法！～
【平台】PS2、PSP、PSV
【开发商】Daisy2
【发售日】PS2版2011年6月16日、PSP版2012年7月26日、PSV版2013年4月25日
【推荐指数】★★★★

【内容介绍】《三国恋战记 少女的兵法》原本是 Daisy2 在 PC 平台发售的一款穿越题材的乙女游戏，后来由 Prototype 移植至 PS3、PSP、PSV 等主机平台，在 2013 年还登陆了 Android。

故事讲述在暑假里和同学一起完成历史课题的主角山田花在图书馆里找到了一本不可思议的书，书发出刺眼的光芒，当她再次睁开眼的时候，已经身处类似于古代中国的异世界里，这时候正处于黄巾之乱刚被平定后不久，山田花被路过的刘备、关羽、张飞三人捡到，顺势成为了孔明的弟子，成为了刘备军的客人。不知什么时候和山田花一起来到异世界里的书成为了她的助力以及能让她返回现实世界的线索……

本作的整体风格比较古老，与当下以精美风格为卖点的人设与 CG 相比，本作的画风就显得十分简单，在当年进行宣传的时候也颇有一种“和周围的画风不一样”的另类感。本作的优势在于细腻的感情描写和具有合理性的故事逻辑，在游戏里玩家会遇到不少与实际情况或者实用性有关的选项，十分有意思。可攻略角色的各个结局也是一大看点，各个结局里非可攻略角色里的描写也十分用心，个人认为结局演出最为出彩的要数赵云线，台词、CG、配乐各方面的的搭配都十分协调。





荣格的人格面具

解读后《女神异闻录》系列中的心理学

特别企划 SPECIAL FEATURE

文 余烬 美编 咕噜

随着《女神异闻录5》的发售，Persona的热潮再次袭来。熟悉该系列的玩家们肯定知道，无论是该系列作品的名称Persona，还是游戏中的许多元素，都与心理学具体来说是荣格心理学有着千丝万缕的联系。个人在作为一名专业的心理学爱好者的同时，也是该系列的一名玩家，因此便以此文试着去解读一下该系列中的心理学元素。

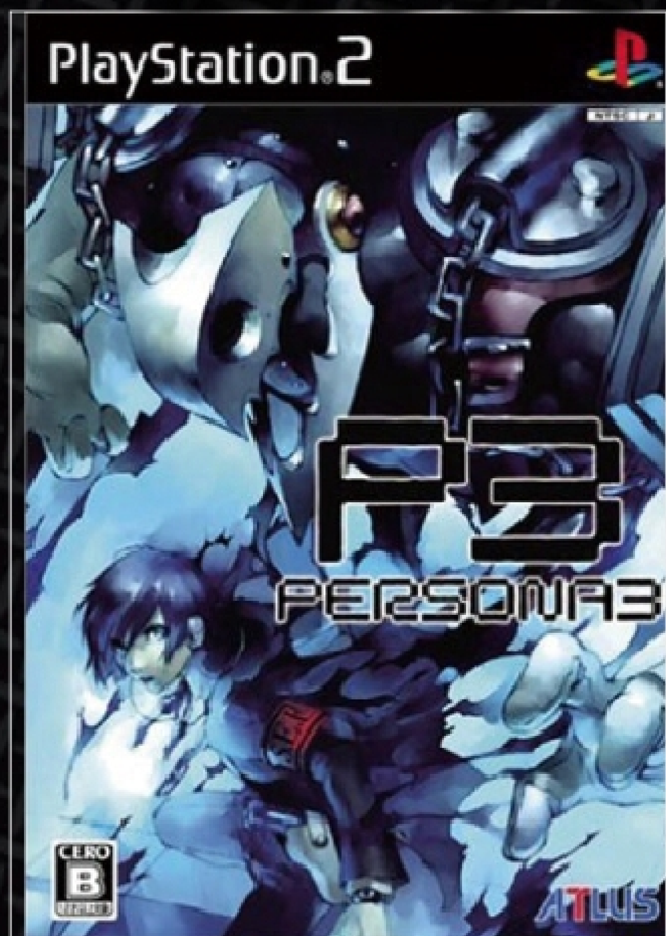
需要特别说明的是，由于系列1代2代和之后的作品有较大的差别，本文并不会过多的对这两部作品进行讨论。虽然前两代在剧情上确实对荣格心理学进行了不少借鉴，但由于游玩模式和系统与之后的“后《女神异闻录》系列”作品出入较大，故不会涉及太多。

本文并非是从游戏的剧情和人物设定上来解读荣格心理学，而是从游戏的系统和游玩模式上来进行解读。因此，并不会有太多的剧透。

本文的初衷，是想通过个人拙劣的解读来为各位读者提供更多的思路，因此会不可避免地带有一些主观成分。当然，这些解读一定是依托于专业而权威的书籍，有兴趣的读者不妨去读读《荣格心理学入门》（霍尔等著）以及《人格心理学》（JerryM. Burger 著）。

相关介绍

女神异闻录3



从《女神异闻录3》开始，该系列进入了全新的时代。桥野桂、副岛成记与目黑将司所组成的新黄金组合，为玩家们带来了更华丽的画风、更时尚的音乐、以及抛开沉重的社会问题后变为了轻松的校园题材。本作的这些改变虽然少了一些更深层的探讨，但从骨子里透出的那种时尚吸引了不少年轻玩家的关注。

本作讲述了在10年前的事故中失去双亲的主角，在转学至校“私立月光馆学园”高中部后，因受到Shadow的袭击而觉醒了体内的Persona能力。他与其他具有相同能力的同伴组成Shadow讨伐部队“特别课外活动部”，在影时间中探索由学校变成的巨大的迷宫，并最终发现了巨大的阴谋。

本作分为日常部分和迷宫探索部分。在白天的日常部分，主人公将作为一名普通的高中生进行日常的生活。上学、打工、购物、考试、社交，日常的高中生活在游戏中得到了还原。而当夜晚降临影时间到来时，主人公们将会进入到巨大的迷宫中进行探索与战斗。而COMMU系统，即社群系统的加入又将两者在一定程度上连接在一起。

Atlus在本作上市的一年后还推出了本作的强化版本《女神异闻录3FES》。该作在对本篇进行了一些调整的同时，增加了新难度、新Persona、武器合体和换装系统等，并追加了以Aegis为视角的后日谈剧情。而之后推出的该作PSP的移植版，在进行了诸多改进的同时还追加了女性主人公。



▲本作PSP版本对日常活动部分进行了简化和改进。

成为弗洛伊德的亲密同事，他曾于1909年陪弗洛伊德到美国克拉克大学讲学。也就是在这次旅行中，荣格开始认识到，弗洛伊德和他在人格本质问题上的分歧是多么尖锐。1914年，荣格离开了维也纳小组。

此后的7年，荣格基本是独自工作的，他深入探索了自己的无意识心理境界，沉湎于自己的奇特想法、梦和想象中，努力探索人格的真正本质。这一时期到底是荣格的自我反省时期，还是漫长的精神病患病时期，学者们意见不一。荣格去世前不久出版的自传证明这两种解释都有道理。荣格写道："各种奇怪念头不断从我头脑里溢出，我尽力不让自己的头脑迷失，想办法理解这些奇怪的东西……从一开始我就深信不疑，我正屈从于更高级的意志。"

荣格说，在这些年里，有各种人物和形象造访了他。逐渐地，这些人物成为构成集体无意识的原始特征。他详细描述了他与菲利蒙(Philemon，荣格虚构的人物。同时在《女神异闻录》的前两作中也有同名的重要人物)的谈话，他写道："我与他交谈，他说的一些事情我从未有意识地想过。我很清楚，说话的是他，而不是我……我和他在花园里来回走，对我来说，他就是印度人所说的古鲁(宗教领袖)。"

荣格从这几年对人格新理论的反省中走出来。他的余生在行医、旅行、阅读和研究中度过。他对这些经历的观察与他不断的内省结合起来，导致了多部著作和讲演的产生。荣格的一些著作曾引起争论，尤其是那些被说成是反犹太主义的观点。但是，他关于人格的思想至今仍使全世界的读者感到神秘和激动。



▲ 1910年的荣格

荣格心理学

通过对于卡尔·荣格生平的介绍，我们可以发现他的一生中其实有很多对于人格、对于幻想中的人物、对于宗教的思考，我们也就不难理解"《女神异闻录》系列"将荣格心理学作为自身创作源泉的原因了。无论是荣格心理学还是精神分析流派，他们中的很多观点在当时并没有进行科学的论证，很多观点的产生都来源于长时间的临床经验，即不可避免的会带有主观因素。因此，本文接下来所提及的这些观点和概念并非是真理，它们仅仅是心理学家荣格在多年研究后的总结。各位读者在阅读以及自行解读时不用过于的追根溯源。另外一提，虽然不少观点在当时没有进行科学论证，但其中还是有被后人找到了确切证据的观点，比如荣格的集体无意识。

荣格心理学，又被称为分析心理学或原型心理学，其最大的贡献是提出了集体无意识这一概念。大体来看，荣格心理学研究了人格的结构、人格的动力、人格的发展、心理类型、象征与梦。本文主要会涉及到与游戏密切相关的人格的结构这一部分，也会少量提及象征与梦。

对于荣格心理学中的人格的结构，其组成关系概括如下：

人格作为一个整体就被称为精神；

精神分为了意识、个人无意识、集体无意识三个层次；

意识中存在思维、情感、感觉、直觉四种心理功能，以及外倾和内倾两种心态。而一个人意识逐渐变得富于个性不同于他人的过程称为个性化；

在意识个性化的过程中产生了自我；

不被自我认可的心理活动和心理内容会进入到个人无意识之中；

个人无意识有着被称为情结的特性；

情结起源于集体无意识；

集体无意识的内容被称为原型；

特别重要的原型有人格面具、阿尼玛和阿尼姆斯、阴影以及自性；

一切人格的最终目标，是充分的自性完善和自性实现。

梦与这些人格结构也有着一定的关系，概括来说便是：梦是无意识心灵最清楚的表达和显现；个人无意识对于梦的产生有着重要的作用；我们可以通过研究自己的梦来获得对于自性的了解。

关于这些概念的具体解释和相关的观点，以及这些概念与"《女神异闻录》系列"的游玩模式和系统有着怎样的关系，见下文的"游戏解读"部分；关于这些概念之间的关系结构，见下文的"表格与导图"部分。

游戏解读

在之前的一些解读中，玩家们多关注于Persona和Shadow这两个概念在剧情和人物设定上的运用。虽然不乏有精彩的解读，但却缺少从宏观整体的角度来把握两者的关系。游戏可以在具体的细节上借鉴艺术中的某些要素，但对于某种观点的运用却很难在细节上给予反映，毕竟观点本身就是思想的产物，更不要说精神分析流派中那些没有经过科学论证的观点。这也就是个人在解读之初确立下的方向：从两者的整体来进行解读。

在对于荣格心理学以及精神分析流派的学习中，发现它们对于象征都进行了不少的研究。而在如今的许多艺术作品中，象征手法也被频繁地运用。这也就给个人解读《女神异闻录》这一艺术作品中的荣格心理学以启示：去解读荣格心理学在游戏中的象征体。

而在将荣格心理学中人格的结构，与游戏的游玩模式放在一起进行解读时，竟发现它们有不少的重合，甚至各概念之间的关系结构也意外的相似。因此，也就有了以下的内容。

注意，下文对于荣格心理学概念和观点的介绍均来自于《荣格心理学入门》和《人格心理学》，想更深入了解的同学可以自行扩展阅读。另外，强烈建议您在阅读本文前去游玩《女神异闻录3》、《女神异闻录4》和《女神异闻录5》，这能帮助您更好地理解本文的观点。

精神

在荣格心理学中，人格作为一个整体被称为精神(psyche)。这个拉丁字的本来含义就是"精神"(spirit)或"灵魂"(soul)，但是在现代，它已经逐渐变成了"心"(mind)的意思。例如心理学(psychology)就被理解为心的科学(science of mind)。精神包括所有的思想、感情和行为，无论是意识到的，还是无意识的。它的作用就像一个指南针，调节和控制着个体，使他适应社会环境和自然环境。

精神由若干不同的然而彼此相互作用的系统和层次组成。我们可以从中区分出三个层次，这就是意识，个人无意识和集体无意识。

游玩模式

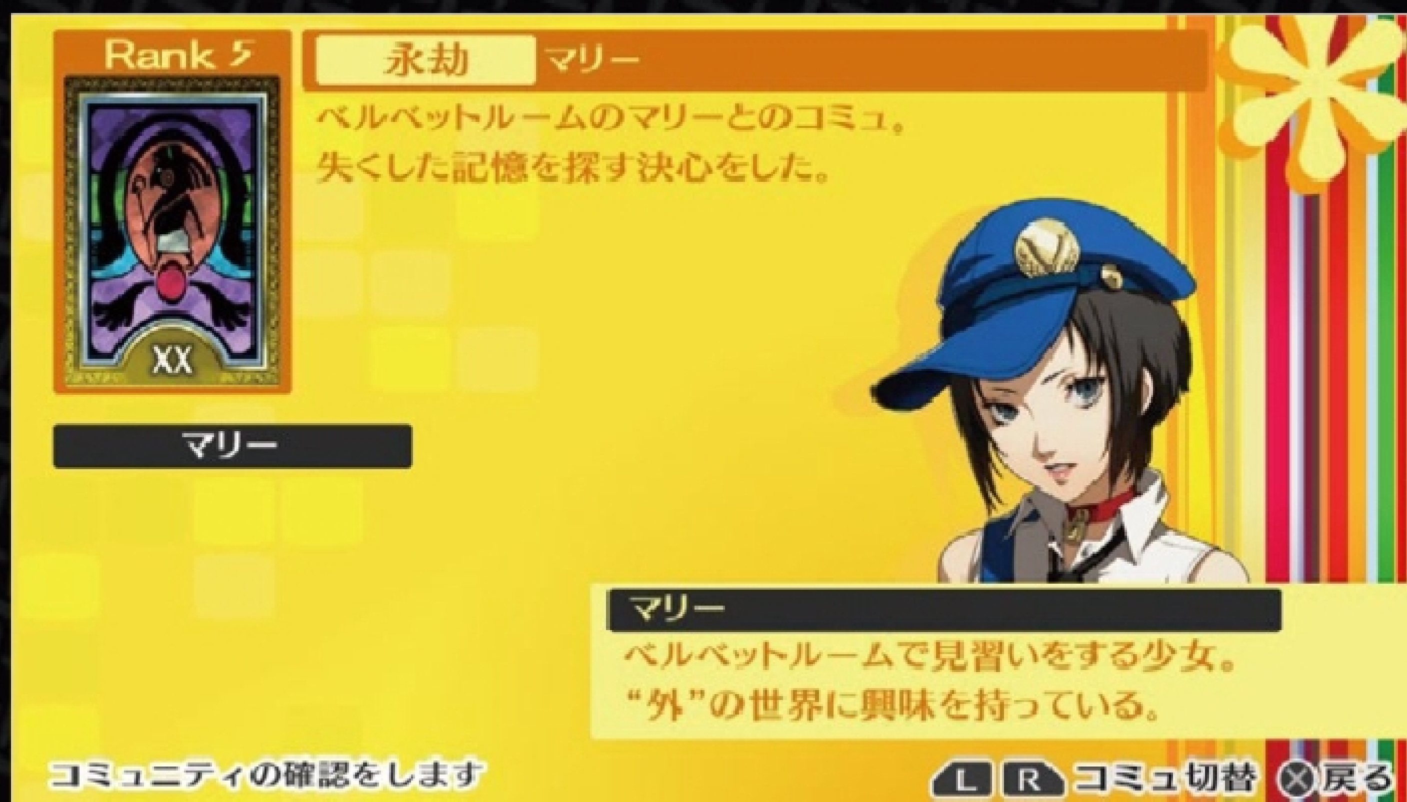
虽然《女神异闻录》系列"早已久负盛名，但相信也有不少读者对该系列不太熟悉，因此这里会对从3代开始的"后《女神异闻录》系列"的游玩模式做一个相对详尽介绍，同时强烈建议那些还未入坑的同学快快进坑吧。三部作品在细节上虽有一些差异，但整体的游玩模式是一致的。本文所要探讨的其实就是这些游玩模式和荣格心理学的种种联系。

游戏剧情推进的方式为天数推进制，即玩家们所扮演的主人公将在游戏的舞台中渡过几个月，当几个月之后剧情便迎来了终结。每一天都会有许多活动供玩家们选择，但一天中能够进行的活动数量是有限的。玩家对每一天所进行活动的选择，在日积月累之后不仅会影响战斗中主人公Persona的强弱，也会影响人物之间的种种关系，甚至会对最后的结局产生影响。在一般情况下，每一天的活动会分为日常活动和异世界活动。

在日常活动中，作为高中生的主人公自然以高中生的身分进行着相关活动。比如听课、考试、购物、参加社团、进行人际交往之类的，而这些日常活动又会对主人公的能力（Status）和社群系统产生影响。

能力系统通过主人公自身的三项或五项属性进行表现，具体的属性每一代不同，比如5代为魅力、知识、胆量、灵巧、温柔这五项。通过主人公在日常活动中所进行的行动，会对这些属性进行提升，比如上课认真听讲会提升知识、喝咖啡会提升魅力等。而这些属性的提升会影响主人公之后能够进行的活动、在活动中能达到的水平、剧情中的一些特定选项，以及相关社群等级能否继续提升等。总之，能力系统虽然不会影响主人公自身在战斗中的强弱，但与剧情发展以及社群系统都紧密挂钩。

社群系统在3代与4代中名为COMMU系统，5代中名为Cooperation系统，其功能都是一样的。虽然玩家在游戏中会遇到许多人，但其中的一些人和团体格外重要，这些重要的人和团体在社群系统中会分别对应一张塔罗牌。不



▲《女神异闻录4 黄金版》中的新人物玛丽对应着永劫塔罗牌。

同类型的塔罗牌既把这些重要的人和团体区分开来，塔罗牌自身的寓意也对应了这些人和团体本身。游戏选取的是22张大阿尔卡纳牌（《P4G》多了一张永劫），即社群系统中一般都会有22项。与塔罗牌对应的人或团体多次进行互动，并作出正确的选择，将使得对应的社群等级提升。社群等级的提升将决定对应塔罗牌类型下Persona合成时的经验获得量，而当某一塔罗牌的社群等级达到最高级时，更是能合成该塔罗牌类型下特殊的强力Persona。

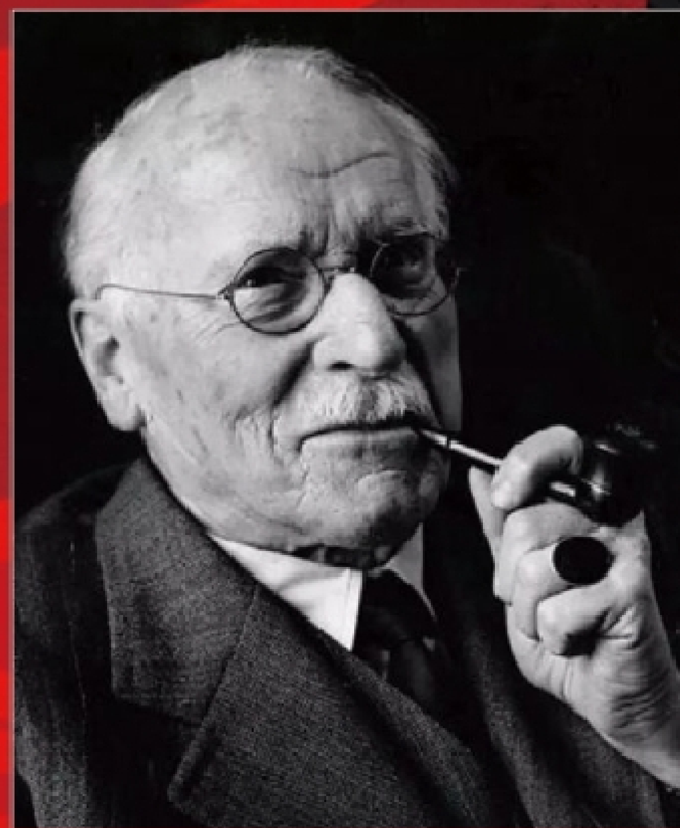
除了日常活动外，主人公和他的同伴还可以在放学后或晚上进入到异世界中进行活动。异世界的迷宫中存在着很多名为Shadow的敌人，而主人公们将使用Persona与之战斗。Persona类似于《JOJO的奇妙冒险》中的替身，主人公们将运用这些他们具现化的人格来作战。游戏中存在各式各样的Persona，虽然主人公的同伴们只能使用一只Persona，但主人公可以使用多只Persona进行战斗，而如何获得并培养更为强力的Persona便是本系列游玩的关键。每一作获取新Persona的方式各不相同，但合成是其中共有且重要的一种。玩家可以在名为"天鹅绒"的房间中，依靠其中的NPC对主人公的Persona进行合成或强化。

通过每一天日常活动与异世界活动的交替进行，提升主人公自身的能力，达到更高的社群等级，合成更为强力的Persona，在关键的日子做出正确的选择，便能在几个月之后迎来最好的游戏结局。这便是"后《女神异闻录》系列"独特又充满魅力的游玩模式。


▲作为一名普通的高中生，当然要认真听课。


▲《女神异闻录5》中的主人公们作为怪盗在异世界中活动。

卡尔·荣格的生平



荣格于1875年出生于瑞士的一个小镇克斯维尔。他是一个非常内省的孩子，对外界比较封闭，因为他认为没人能理解人固有的内在体验和思想。荣格幼年时曾花很多时间思考他做过的梦的含义和超自然的东西。10岁时，他雕刻了一个5厘米高的木人像。他把这个人像收藏起来，独自一人时，他对人像讲话，有时用密码给它写信。在少年时代，他就被自己是另一个人的感觉所占据，他开始用毕生的研究来确认他称之为"第二"人格的东西。

荣格渴望了解人格，这一愿望把他领入新兴的精神病领域。他1900年在巴塞尔大学获医学学位，然后到苏黎世，与精神分裂症权威人士欧根·布留勒尔（Eugen Bleuler）一起进行研究。稍后，他到了巴黎，与意识和催眠研究的先驱皮埃尔·雅涅（Pierre Janet）一道工作。荣格对人类心灵的好奇心自然地使他对弗洛伊德的研究产生了兴趣，在读了《释梦》一书后，荣格开始与弗洛伊德联系。1907年两人终于见面了，据说他们进行了长达13小时的谈话。不久，荣格

成为弗洛伊德的亲密同事，他曾于1909年陪弗洛伊德到美国克拉克大学讲学。也就是在这次旅行中，荣格开始认识到，弗洛伊德和他在人格本质问题上的分歧是多么尖锐。1914年，荣格离开了维也纳小组。

此后的7年，荣格基本是独自工作的，他深入探索了自己的无意识心理境界，沉湎于自己的奇特想法、梦和想象中，努力探索人格的真正本质。这一时期到底是荣格的自我反省时期，还是漫长的精神病患病时期，学者们意见不一。荣格去世前不久出版的自传证明这两种解释都有道理。荣格写道："各种奇怪念头不断从我头脑里溢出，我尽力不让自己的头脑迷失，想办法理解这些奇怪的东西……从一开始我就深信不疑，我正屈从于更高级的意志。"

荣格说，在这些年里，有各种人物和形象造访了他。逐渐地，这些人物成为构成集体无意识的原始特征。他详细描述了他与菲利蒙（Philemon，荣格虚构的人物。同时在《女神异闻录》的前两作中也有同名的重要人物）的谈话，他写道："我与他交谈，他说的一些事情我从未有意识地想过。我很清楚，说话的是他，而不是我……我和他在花园里来回走，对我来说，他就是印度人所说的古鲁（宗教领袖）。"

荣格从这几年对人格新理论的反省中走出来。他的余生在行医、旅行、阅读和研究中度过。他对这些经历的观察与他不断的内省结合起来，导致了多部著作和讲演的产生。荣格的一些著作曾引起争论，尤其是那些被说成是反犹太主义的观点。但是，他关于人格的思想至今仍使全世界的读者感到神秘和激动。



▲ 1910年的荣格

荣格心理学

通过对于卡尔·荣格生平的介绍，我们可以发现他的一生中其实有很多对于人格、对于幻想中的人物、对于宗教的思考，我们也就不难理解"《女神异闻录》系列"将荣格心理学作为自身创作源泉的原因了。无论是荣格心理学还是精神分析流派，他们中的很多观点在当时并没有进行科学的论证，很多观点的产生都来源于长时间的临床经验，即不可避免的会带有主观因素。因此，本文接下来所提及的这些观点和概念并非是真理，它们仅仅是心理学家荣格在多年研究后的总结。各位读者在阅读以及自行解读时不用过于的追根溯源。另外一提，虽然不少观点在当时没有进行科学论证，但其中还是有被后人找到了确切证据的观点，比如荣格的集体无意识。

荣格心理学，又被称为分析心理学或原型心理学，其最大的贡献是提出了集体无意识这一概念。大体来看，荣格心理学研究了人格的结构、人格的动力、人格的发展、心理类型、象征与梦。本文主要会涉及到与游戏密切相关的人格的结构这一部分，也会少量提及象征与梦。

对于荣格心理学中的人格的结构，其组成关系概括如下：

人格作为一个整体就被称为精神；

精神分为了意识、个人无意识、集体无意识三个层次；

意识中存在思维、情感、感觉、直觉四种心理功能，以及外倾和内倾两种心态。而一个人意识逐渐变得富于个性不同于他人的过程称为个性化；

在意识个性化的过程中产生了自我；

不被自我认可的心理活动和心理内容会进入到个人无意识之中；

个人无意识有着被称为情结的特性；

情结起源于集体无意识；

集体无意识的内容被称为原型；

特别重要的原型有人格面具、阿尼玛和阿尼姆斯、阴影以及自性；

一切人格的最终目标，是充分的自性完善和自性实现。

梦与这些人格结构也有着一定的关系，概括来说便是：梦是无意识心灵最清楚的表达和显现；个人无意识对于梦的产生有着重要的作用；我们可以通过研究自己的梦来获得对于自性的了解。

关于这些概念的具体解释和相关的观点，以及这些概念与"《女神异闻录》系列"的游玩模式和系统有着怎样的关系，见下文的"游戏解读"部分；关于这些概念之间的关系结构，见下文的"表格与导图"部分。

游戏解读

在之前的一些解读中，玩家们多关注于Persona和Shadow这两个概念在剧情和人物设定上的运用。虽然不乏有精彩的解读，但却缺少从宏观整体的角度来把握两者的关系。游戏可以在具体的细节上借鉴艺术中的某些要素，但对于某种观点的运用却很难在细节上给予反映，毕竟观点本身就是思想的产物，更不要说精神分析流派中那些没有经过科学论证的观点。这也就是个人在解读之初确立下的方向：从两者的整体来进行解读。

在对于荣格心理学以及精神分析流派的学习中，发现它们对于象征都进行了不少的研究。而在如今的许多艺术作品中，象征手法也被频繁地运用。这也就给个人解读《女神异闻录》这一艺术作品中的荣格心理学以启示：去解读荣格心理学在游戏中的象征体。

而在将荣格心理学中人格的结构，与游戏的游玩模式放在一起进行解读时，竟发现它们有不少的重合，甚至各概念之间的关系结构也意外的相似。因此，也就有了以下的内容。

注意，下文对于荣格心理学概念和观点的介绍均来自于《荣格心理学入门》和《人格心理学》，想更深入了解的同学可以自行扩展阅读。另外，强烈建议您在阅读本文前去游玩《女神异闻录3》、《女神异闻录4》和《女神异闻录5》，这能帮助您更好地理解本文的观点。

精神

在荣格心理学中，人格作为一个整体被称为精神（psyche）。这个拉丁字的本来含义就是"精神"（spirit）或"灵魂"（soul），但是在现代，它已经逐渐变成了"心"（mind）的意思。例如心理学（psychology）就被理解为心的科学（science of mind）。精神包括所有的思想、感情和行为，无论是意识到的，还是无意识的。它的作用就像一个指南针，调节和控制着个体，使他适应社会环境和自然环境。

精神由若干不同的然而彼此相互作用的系统和层次组成。我们可以从中区分出三个层次，这就是意识，个人无意识和集体无意识。

《女神异闻录》游戏本身

在个人的解读中，精神的象征体是《女神异闻录》游戏本身。如果说精神是荣格心理学中所有的思想、感情和行为的统合的话，那《女神异闻录》这款游戏本身就是所有游玩要素、设定以及系统的集合。有了这款游戏本身，才会有了本文以及玩家们的种种解读与讨论，正如精神之于人本身。

意识与个性化

意识是人心中惟一能够被个人直接知道的部分。它在生命过程中出现较早，很可能在出生之前就已经有了。观察幼儿时会发现：儿童在辨别和确证父母、玩具和周围的事物时都运用着自觉意识。这种自觉意识，通过荣格所谓思维、情感、感觉、直觉四种心理功能的应用而逐渐成长。除了四种心理功能外，还有两种心态决定着自觉意识的方向。这两种心态就是外倾和内倾。

一个人的意识逐渐变得富于个性，变得不同于他人，这一过程，也就是所说的个性化（individuation）。个性化在心理的发展中起着重要的作用。个性化的目的在于尽可能充分地认识自己或达到一种自我意识。用现代术语来说它可以被称之为意识的扩展。一个始终不懂得自己，不懂得周围世界的人不可能是一个充分个性化了的人。正是在这种意识的个性化过程中，产生出了一种新的要素，荣格把它称为自我（ego）。

日常的主人公与能力的提升

在个人的解读中，游戏中日常的主人公即象征着意识。与异世界相比，日常中的世界是能够被人们直接感知的，这就正如无意识与意识。而意识中思维、情感、感觉、直觉这四种心理功能，以及外倾和内倾两种心态，在游戏中则对应了主人公的能力，也就是3代中主人公的三维，以及4代和5代中主人公的五维。

一个人要达到个性化，意识需要逐渐变得富于个性不同于他人，意识所包含四种心理功能与两种心态需要得到一定的成长和发展。而在游戏中即为主人公通过日常的生活，使得自己的心理功能与两种心态得到成长和发展，反应到游戏的系统上来就是主人公的能力得到了提升。从这个角度来看，主人公的能力从零提升到全满，其实是从无个性化到个性化再到无个性化的过程。



▲《女神异闻录5》中主人公的五维能力。

自我

荣格用自我来命名自觉意识的组织，它由能够自觉到的知觉、记忆、思维和情感等组成，尽管自我在全部心理总和中只占据一小部分，但它作为意识的门卫却担负着至关重要的任务。某种观念、情感、记忆或知觉，如果不被自我承认，就永远也不会进入意识。自我具有高度的选择性，它类似一个蒸馏所。

自我保证了人格的同一性和连续性，因为通过心理材料的选择和淘汰，自我能够在个体人格中维持一种持续的聚合性质。正是由于自我的存在，我们才能感觉到今天的自己同昨天的自己是同一个人。在这方面，个性化与自我彼此关系密切，它们协同作用，发展起一种与众不同的、不断形成着的人格。个人只有在自我允许新的体验成为自觉意识这一范围内个性化。

是什么东西决定着自我允许哪些东西和不允许哪些东西进入意识呢？这部分取决于在一个人心理中占主导地位的心理功能。

玩家

在个人的解读中，游玩该系列的玩家即象征着自我。自我最主要的作用是筛选，筛选的东西为心理材料或者说新的体验，筛选后的新体验会进入到自觉意识这一范围，而筛选的目的是达到个性化。放到游戏中来看，玩家（自我）会筛选在游戏中每天日常进行的行动或怎样进行（新的体验），选好的行动会让主人公去完成（进入到意识），而这些行动会提升主人公自身的能力（达到个性化）。而玩家们自身主导心理功能的不同，就决定了玩家（自我）允许哪些东西（行为）和不允许哪些东西（行为）进入意识（日常的主人公）。

个人无意识

那些不能被自我认可的体验怎么样了呢？它们并没有从精神中消逝。因为任何曾经体验过的东西都不可能彻底消失无踪。与此相反，它们被储存在荣格所说的个人无意识中。心理的这一层级邻近自我，它是一个贮藏室，容纳着所有那些与意识功能和自觉的个性化不协调不一致的心理活动和心理内容。

一旦需要，个人无意识的内容通常是为意识所乐于接受的。举一些例子就可以使个人无意识和自我之间的这种双向交流更容易理解。某人知道许多朋友和熟人的名字，自然，这些名字并不随时都留存在他的意识之中，但一旦需要，它们就会被记起。当这些名字不在意识中的时候，它们到哪儿去了呢？它们就在个人无意识之中。个人无意识就像一个精心制作的输入系统或记忆仓库。

白天未经注意就过去了的各种体验，可能会在夜晚的梦中出现。事实上，个人无意识对于梦的产生有着重要的作用。

主人公日常的舞台

在个人的解读中，游戏中主人公日常活动的舞台，即那些能够在游戏中到达的区域或地点，即象征着个人无意识。那些不被自我认可的体验会储存在个人无意识之中，在游戏中则为那些不被玩家（自我）认可的行动（体验）会储存在主人公日常的舞台（个人无意识）之中。事实也确实如此，我们在某一天没有进行的行动其实在那个地点依然是存在的，只是我们没有选择罢了。一旦需要，玩家们（自我）也能随时前往这些地点（个人无意识）进行相应活动（双向交流）。

提前一提，梦在游戏中的象征体为天鹅绒房间，在下文会提及。



情结

个人无意识有一种重要而又有趣的特性，那就是，一组一组的心理内容可以聚集在一起，形成一簇心理丛，荣格称之为"情结"（complexes）。荣格在使用语词联想测验进行研究的过程中，最早提到"情结"的存在。

正是由于荣格，情结这个词才进入了我们的日常语言。我们谈论一个人时说他有一种自卑情结，一种与性欲有关的情结，一种与金钱有关的情结，一种"年轻一代"的情结或与其他一切事物有关的情结。所有的人都熟悉弗洛伊德所说的俄狄浦斯情结。当我们说某人具有某种情结的时候，我们的意思是说他执意地沉溺于某种东西而不能自拔。用流行的话来说，他有一种"瘾"。一种强有力的情结很容易被他人注意到，尽管他本人可能并不

曾意识到这一点。

情结是怎样产生和形成的呢？最初，在弗洛伊德的影响下，荣格倾向于相信情结起源于童年时期的创伤性经验。但他后来意识到情结必定起源于人性中某种比童年时期的经验更为深邃的东西。这种更为深邃的东西究竟是什么？在这样一种好奇心的鼓舞下，荣格发现了精神中的另一层次，他把它叫做“集体无意识”。

社群系统

游戏中的社群系统象征着情结。“情结”这一中文译名其实使对情结进行了很好的诠释，由“情”所产生的“结”。游戏中的社群系统何尝又不是一组一组的心理内容聚集在一起，形成的一簇心理丛。这簇心理丛正是主人公的“情”与其他角色的“情”所产生的“结”。而玩家们使主人公的所有社群达到最高级，何尝又不是沉溺其中不能自拔（笑）。与社群系统有关的人物或团体，都是存在于主人公日常的舞台中，即情结存在于个人无意识中。

而社群系统又会影响异世界，比如《女神异闻录4》中不少异世界迷宫的形成，都与社群系统中的某些人物以及社群系统本身息息相关。这也进一步印证了异世界象征着“集体无意识”。



集体无意识

如果你和大多数新生儿一样，你就能毫不费力地认识并强烈依恋自己的母亲。当你长大一些后，你多半会害怕黑暗。再长大一些，你也许不难接受存在上帝的观念，或者相信至少有一些创造并控制着自然的神的存在。根据荣格的观点，所有人都有这样的体验。只要回顾一下历史，与不同文化的人们谈谈话，浏览几本过去的人物传记和神话传说，就会发现，同样的主题和体验贯穿于各种文化的过去和现在。这是为什么？

荣格的回答是：我们的心理有一个特殊部分，是弗洛伊德没有谈到过的。他把这部分称为集体无意识，以区别于个体无意识。像弗洛伊德所说的无意识一样，集体无意识由很难进入意识的思想和形象构成。然而，这些思想从没有被压抑在意识之外。相反，我们每个人都有与生俱来的这种无意识内容，而且这些内容对所有人基本相同。根据荣格的说法，就像我们从祖先那里继承了生理特征一样，我们也继承了无意识的心理特征。

集体无意识由原始意象组成。荣格根据人们以特定方式对外界做出的潜在反应来描述这些意象。例如，新生儿很快就能对他的妈妈做出反应，这是因为每个人的集体无意识中都保留着母亲的意象。同样，我们对黑暗或上帝的反应也是因为从祖先那里继承了无意识意象。荣格把这些意象统称为原型。

异世界

游戏中的异世界象征着集体无意识。游戏中存在着日常的舞台与异世界两个世界，这两个世界有所区分，而集体无意识也正是区别于个体无意识而产生的概念。并且，情结起源于集体无意识，而游戏中的社群系统也与异世界中的不少迷宫有紧密的联系。再者，异世界中存在的Persona和Shadow即象征着原型存在于集体无意识中。


▲《女神异闻录4》中的异世界需要通过电视进入。

原型

集体无意识的内容被称为原型（archetypes）。荣格几乎把他整个后半生都投入到有关原型的研究和著述之中。在他所识别和描述过的众多原型中，有出生原型、再生原型、死亡原型、力量原型、巫术原型、英雄原型、儿童原型、骗子原型、上帝原型、魔鬼原型、智叟原型、大地母亲原型、月亮原型、风、水、火原型、动物原型，还有许多人造物如圆圈原型、武器原型等等。

为了正确理解荣格的原型理论，有一点十分重要，这就是，原型不同于人生中经历过的若干往事所留下的记忆表象，不能被看作是在心中已充分形成的明晰的画面。母亲原型并不等于母亲本人的照片或某一女人的照片，它更像是一张必须通过后天经验来显影的照相底片。

有一些原型对形成我们的人格和行为特别重要，荣格对此给予了特殊的注意。这些原型是人格面具（the persona）、阿尼玛和阿尼姆斯、阴影以及自性（self）。

原型虽然是集体无意识中彼此分离的结构，它们却可以以某种方式结合起来。例如，英雄原型如果和魔鬼原型结合在一起，其结果就可能是“残酷无情的领袖”这种个人类型。

在前面有关情结的讨论中，我们提到过情结所可能有的几种起源。现在，原型应该被看作是所有这些起源中的一个。因为事实上原型乃是情结的核心。原型只有作为充分形成了的情结和核心，才可能在意识和行动中得到表现。

塔罗牌

游戏中的塔罗牌象征着原型。除了《女神异闻录4 黄金版》中的23张外，系列作品一般有22张主要的塔罗牌。原型繁多的种类在游戏中被精简为了22种或23种。

从原型与记忆表象的关系来看，这些塔罗牌也并非是代表了游戏中的具体Persona或Shadow，而是他们所属的种类，即对应了原型不同于记忆表象。原型就像是底片，它会因后天经验的不同显示不同的内容，即是说不同种类的塔罗牌类型中包含了许多不同的Persona或Shadow。

另外，不同塔罗牌类型的Persona可以进行合体也与原型之间可以结合相对应。不同的是，游戏中不同类型的塔罗牌合成后还是已有的塔罗牌类型，而原型与原型的结合形成的是复合式原型。

在情结与原型的关系上，荣格提到了原型是情结的核心。对应到游戏中来看同样如此，塔罗牌（原型）是社群系统（情结）的核心。社群系统本身就对应了22种或23种塔罗牌类型，而社群系统的提升又涉及到对应塔罗牌类型下Persona合成时的经验获得量，且对应社群等级升到满级后才能合成该类型下特殊的强力Persona。确实是原型（塔罗牌）只有作为充分形成了的情结（社群系统）和核心，才可能在意识和行动中得到表现。



▲无论是Persona还是Shadow都对应着一种塔罗牌类型。

人格面具

人格面具这个词的本义是为使演员能在一出剧中扮演某一特殊角色而戴的面具。由同一词源演化而成的词还有 person（人，个人）和 personality（人格、个性）。在荣格心理学中，个人面具的作用与此类似，它保证了一个人能够扮演某种性格，而这种性格却并不一定就是他本人的性格。人格面具是一个人公开展示的一面，其目的在于给人一个很好的印象以便得到社会的承认。它也可以被称为顺从原型（conformity archetype）。每个人都可以有不止一个面具。

Persona

游戏中的 Persona 象征着人格面具。关于这一点，无论是游戏中还是各种玩家的解读中都有有所提及，这里不再过多的展开。这里可以提一点的是，在除前两代的系列游戏中，只有主人公才能换不同的 Persona，而其他的同伴只能使用自己的专属 Persona。这里不妨可以理解为我们都明白自己的人格面具是有很多个的，但我们看他人时总是会潜意识地将之与某一种类型（人格面具）相对应，而忽略掉他的其他性格类型。而当我们与之深入交流且羁绊加深后，我们才会注意到他人在表面性格下的其他性格，即游戏中同伴 Persona 的进化和改变。



▲运用 Persona 和 Shadow 战斗。

阿尼玛和阿尼姆斯

阿尼玛原型是男人心理中女性的一面；阿尼姆斯原型则是女人心理中男性的一面。每个人都天生具有异性的某些性质，这倒不仅仅因为从生物学角度考察，男人和女人都同样既分泌男性激素也分泌女性激素，而且也因为，从心理学角度考察，人的情感和心态总是同时兼有两性倾向。

根据荣格的说法，每一个男性化的男人的内心深处都有一个女性化的配对。每一个女性化的女性，其内心深处都有一个男性化的自我。这一原始意象的基本功能就是引导人们去选择一个爱情伙伴并建立一定的关系。

无

虽然游戏设定词汇中有阿尼玛和阿尼姆斯，但在个人解读中，并未在游戏的游玩模式和系统上找到相对应的原型体。但某些角色在人物设定上是对这两个概念有一些借鉴的，比如巽完二在男子气概下其实是一颗女性化的心，比如白钟直斗对男性的向往，比如里中千枝男性化的战车 Persona 等等。

阴影

阴影一词有点戏剧性，它包含着自我当中的无意识部分，这部分在本质上是消极的，可比喻为我们人格的阴暗面。它是人身上恶的一面。阴影有一部分存在于个体无意识中，是被压抑的消极感情；另一部分存在于集体无意识中。荣格指出，在不同文化的神话和传说中，恶都被人格化了。在犹太教与基督教圣经中，魔鬼就用来象征恶。在所有文化的文学作品中，善与恶都是最普遍的主题，因为所有人的集体无意识很容易就能理解这个概念。荣格主张，一个能很好地适应社会的人能把善与恶结合进自己的整体中。否则，我们就会投射出这些恶的意念。与弗洛伊德描述的投射相同，荣格说，有时我们会从别人身上看到我们自己令人讨厌的特性。

为了使一个人成为集体中奉公守法的成员，就有必要驯服容纳在他的阴影原型中的动物性精神。而这又只有通过压抑阴影的显现，通过发展起一个强有力的人格面具来对抗阴影的力量。

Shadow

游戏中的 Shadow 象征着阴影。Shadow 的产生其实正是来源于人格的阴暗面，这在游戏中多次地进行了描写。而这些人物的阴暗面不仅在异世界中成为了 Shadow，也在日常的舞台中有许多表现，即阴影一部分存在于个体无意识中，一部分存在于集体无意识中。游戏中主人公们也要使用 Persona（人格面具）来对抗 Shadow（阴影）的力量。这里需要特别提到的一点是，荣格所认为的阴影并非是需要从人格中去除的，正是因为阴影的存在，人才会感到自己充满了生命的活力。



▲游戏中的 Shadow 也是各式各样。

自性与自性完善

整体人格的思想，是荣格心理学的核心思想。正如我们前面讨论人的精神时指出的那样，人格或精神的统一体，并不是像七巧板那样把各个部分拼凑起来组成的。人的精神或人格，尽管还有待于成熟和发展，但它一开始就是一个统一体。这种人格的组织原则是一个原型，荣格把它叫做自性。自性在集体无意识中是一个核心的原型，就像太阳是太阳系的核心一样。自性是统一、组织和秩序的原型，它把所有别的原型，以及这些原型在意识和情结中的显现，都吸引到它的周围，使它们处于一种和谐的状态。它把人格统一起来，给它以一种稳定感和"一体"（oneness）感。

一切人格的最终目标，是充分的自性完善和自性实现。这不是一件简单的工作，而是一项极其复杂艰巨漫长的事业。几乎没有人能够完全成就这一事业。伟大的宗教领袖如耶稣和释迦牟尼不过是最接近于这一最终目标而已。正如荣格指出的那样，在中年以前，自性原型可能根本就不明显，因为在自性原型以某种程度的完整性开始显现之前，人格必须通过个性化获得充分的发展。

我们可以通过研究自己的梦来获得对于自性的了解。

异世界的主人公与社群最高级

游戏中异世界的主人公象征着自性。自性的作用是将其他原型进行统一，在游戏中即是异世界的主人公收集并培养 Persona，在 5 代中更是加入了说服 Shadow 加入己方的系统，更是印证了自性需要将其他原型进行统一。可以说无论是 Persona 还是 Shadow 都是通过异世界的主人公来进行统一来达到稳定和谐的。有一点不同的是，自性是属于原型的一种，而游戏中影世界的主人公（自性）并不像 Persona 和 Shadow 那样与塔罗牌（原型）有紧密的联系。但社群系统中会有一张在剧情终结时达到最高等级的塔罗牌，从主人公对剧情的推动上来看，也勉强和塔罗牌有些关系吧。

而主人公使得自己所有的社群达到最高级，并获得强力 Persona 的这一过程，正是其自性完善的过程。自性完善依赖于个性化的充分发展，在游戏中则是自身能力的提升才能使社群达到最高级。

至于荣格所提到的自性完善“几乎没有人能够完全成就这一事业”，放到游戏中也说明了所有的社群达到最高级并获得强力Persona这一过程是游戏最艰难的挑战（明明是钓鱼），而我想能够达到这一成就的玩家，也确实超越了耶稣和释迦牟尼吧（笑）。

荣格还提到说“我们可以通过研究自己的梦来获得对于自性的了解”，在游戏中即是我们可以通过天鹅绒房间来对异世界的主人公进行强化。



▲会话交涉系统在 5 代中回归。

梦

无论荣格还是弗洛伊德，都认为梦是无意识心灵最清楚的表达和显现。荣格说，“梦是无意识精神自发的和没有偏见的产物……梦给我们展示的是未加纹饰的自然的真理。”对我们的梦进行的反思，也就是对我们的基本天性所作的反思。

白天未经注意就过去了的各种体验，可能会在夜晚的梦中出现。事实上，个人无意识对于梦的产生有着重要的作用。

天鹅绒房间

游戏中的天鹅绒房间象征着梦。房间的主人伊戈尔称天鹅绒房间为“存在于梦境和现实，精神和物质之间的场所”，可见天鹅绒房间与梦的联系之紧密。游戏中也有多次描写主人公在梦中来到天鹅绒房间。这里特别提一点，游戏中在多处都有对蝴蝶的描写，比如 3 代的蝴蝶之扉、4 代的蝴蝶存档点等，而蝴蝶与梦有着相当紧密的联系。所谓“庄生晓梦迷蝴蝶”嘛，早在《女神异闻录 1》中便有对“庄周梦蝶”这一典故的引用，而蝴蝶这一要素也一直被之后的作品继承了下来。荣格本人也表示过其对“蝴蝶道者”的庄子十分神往，甚至我们在荣格的很多观点中也能找到一些中国的道家哲学。当然，游戏中的蝴蝶还有许多其他的寓意。

存在于主人公日常舞台中的天鹅绒房间链接着异世界，与荣格对梦的解释中个人无意识会产生梦，而梦又表达了集体无意识和个人无意识相对应。并且，荣格通过对梦的研究来了解自性，在游戏中即为通过天鹅绒房间来强化异世界中的主人公。在故事的开始，也总会有主人公无意识间进入到了天鹅绒房间，之后便具有了异世界中的Persona 能力的描写。



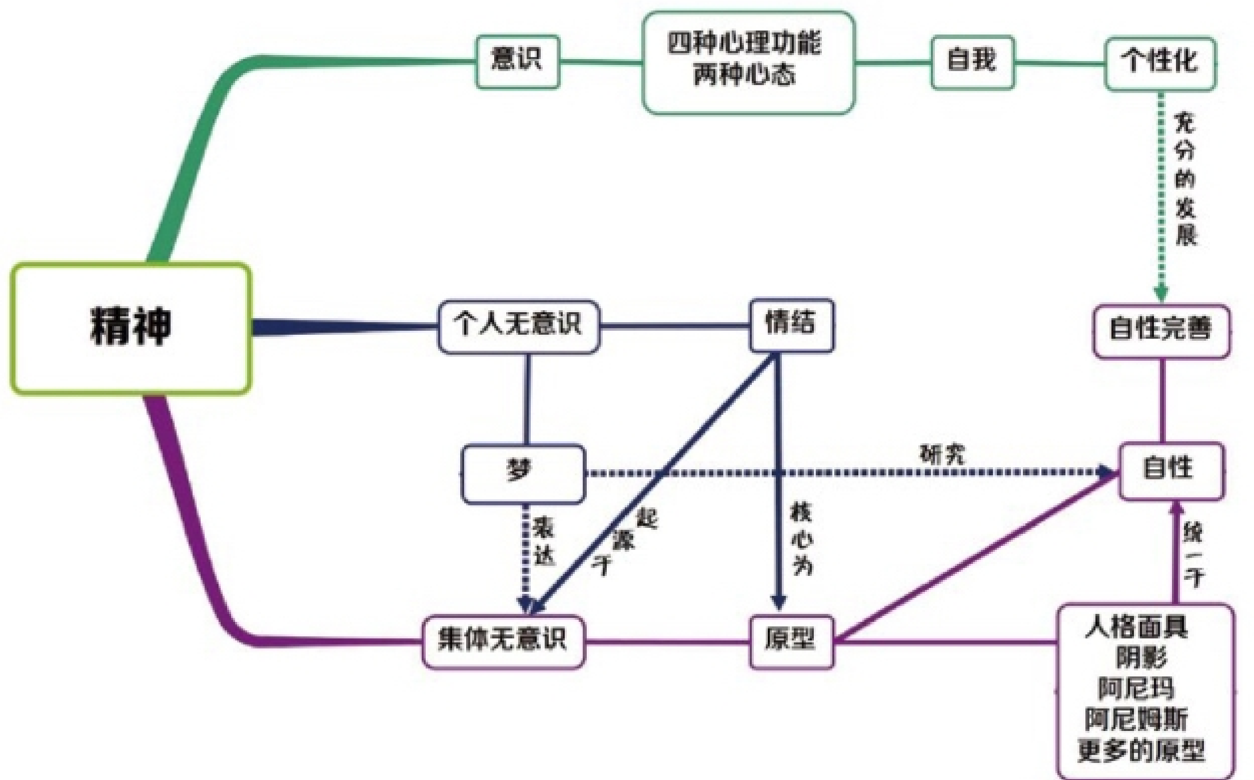
▲每一代天鹅绒房间的造型都会根据主人公“心”的不同而相应改变。

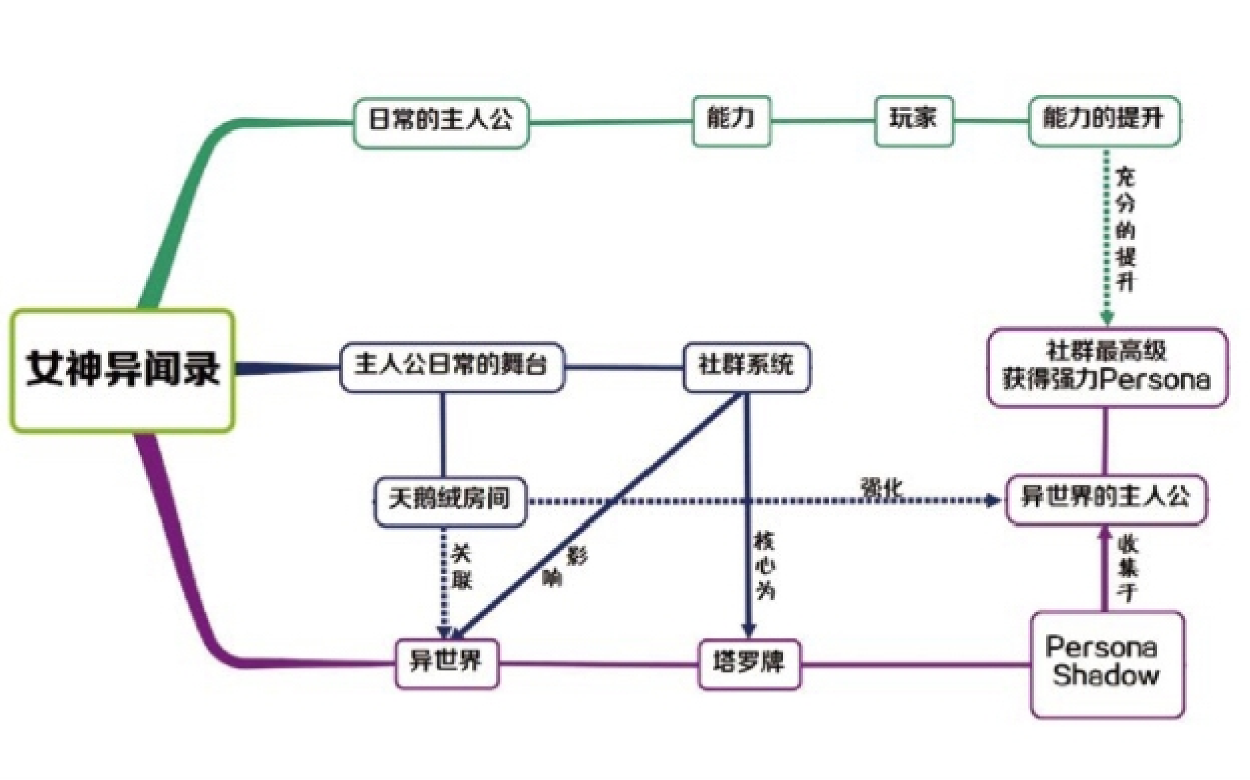
表格与导图

为了使各位读者更清楚地明白游戏中的元素象征着荣格心理学中的哪些概念，在这里以表格的形式将两者进行比照。除了两者的比照外，理解这些元素或概念之间的关系，以及这两类关系的相同和区别，是理解荣格心理学与“后《女神异闻录》系列”的关键。我也以思维导图的形式，将荣格心理学中各概念的关系，以及“后《女神异闻录》系列”中各元素的关系进行了整理并呈现，其实可以发现两张思维导图非常的相似。各位读者可以根据前文“游戏解读”中各项的说明，配合着这两张思维导图来进行理解和思考。如果你对于荣格心理学或者“后《女神异闻录》系列”有更多的想法和见解，欢迎你通过 UCG 的官方邮箱来与我进行交流。

荣格心理学概念	游戏元素
精神	女神异闻录
意识	日常的主人公
心理功能和心态	能力
自我	玩家
个性化	能力的提升
个人无意识	主人公日常的舞台
情结	社群系统
梦	天鹅绒房间

荣格心理学概念	游戏元素
集体无意识	异世界
原型	塔罗牌
人格面具	Persona
阴影	Shadow
阿尼玛和阿尼姆斯	无
自性	异世界的主人公
自性完善	社群最高级，获得强力 Persona





读编往来

UCG 全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来
通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
UCG × VGTIME斗鱼直播间
http://www.douyu.com/ucgucg
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998



★十一期间，UCG 参加了深圳国际电玩节，5 天时间内总共有近 20 名小编“坐台”。虽然这里的人流量不能和 Chinajoy 比，但也成功和很多新老读者进行了面对面的交流。今后我们会考虑参加更多地方的动漫游戏展，还请大家多多支持！

★本期杂志大赠品是一张《黑暗之魂Ⅲ》的卡片。推出这个赠品，是受了很多读者朋友的提示和启发，加上编辑部本身也有很多玩各种 TCG 的小编，于是便想出了这么个点子。今后此类卡片预计会推出一个系列，先以 2016 年内推出的大作为主题，除了随书刊赠送外，还会以官方网店礼品、活动奖品等多种形式送出。如果你对这种卡片有任何意见，欢迎以各种方式告诉我们。

★总有一些读者朋友表示，如今 UCG 出品的书刊越来越难买，建议杂志加大印量。其实出现这种情况，主要还是报刊亭、书店等实体销售点的减少。特别是很多城市出于所谓整顿市容的目的，大幅减少甚至完全取消了报刊亭，如此一来自然是影响极大。这里我们强烈建议各位访问 UCG 官方淘宝店和微店购书，不仅邮费不贵甚至包邮，速度也相当给力，比自己在当地购买更加省心省力，而且还不断有各种福利。还没有养成网购习惯的朋友不妨试试。



Email 退坑保肝型炎焰君：本期自由谈真是深有感触，特别是最近 PSV 破解的消息出来以后，几个 JS 都纷纷在微信上发布消息，随之而起的就是破解党和正版党的纷争（我已经预见了未来）。想到当年 PSP 自己下了一大堆盗版游戏也没玩几个，**感叹我这种人果然还是花了钱的游戏才会好好的去玩，何况一直以来都有 UCG 众小编在帮忙踩雷，所以玩到手的游戏质量都还是很有保障的（笑）。**402 期到手之前才刚刚把 400 期典藏版匆匆扫完，勾下了一大堆要补的游戏，也不知道要补到何年何月去了（哭）。



这个世界上计划这种东西，从来只是为了让你明白自己和目的理想究竟存在多远的距离的，所以补游戏什么的还是省省吧！如果你觉得我是在泼冷水，看一眼十月往后的游戏发售表，根本就一下子就排到明年劳动节了，几乎每个月都有重头大作，就这想体验一遍还得 如狗熊掰棒子一般打完一个就赶紧放下，要不然就连未来这一年也得是游戏完成度支持负增长的节奏啊。至于PSV破解这个问题，其实相信这几年转正的玩家估计也懒得去折腾了，算一算这些年小V上面送的会免游戏即使算不上阵容豪华，也早就玩不过来了，所以又怎么舍得就这么弃之不顾了呢。

编辑部 游戏风向标

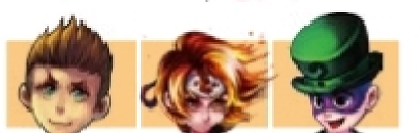
XCOM2 | 3人



95%命中率贴脸打不中，这届XCOM不行。

——今天的三日月也在《XCOM 2》里和乱数展开着激烈的战斗。

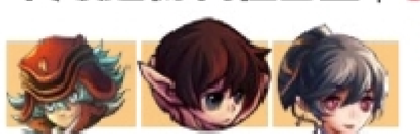
FIFA 17 | 3人



哎，你别往自己门里踢啊，瞧不起我是不是！

——因为编辑部的网络问题，筒子君在线上游戏时经常卡到飞起，而同样受此影响的对方玩家往往会因为受不了巨大的延迟和卡顿而选择狂踢乌龙，这种毁灭性的手段来进行打击报复。

传颂之物 两位白皇 | 3人



哎呀，XX好强啊，肯定是本作最强单位了。

——随着进度推进，每天白菜心目中的最强单位名字都在变化。

极限竞速 地平线3 | 3人

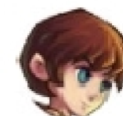


抽奖100次还不出分数双倍车，我果然是非洲人。

——乙太对于《极限竞速 地平线3》中抽奖出货率表示深深地怀疑。



Email qiqiboy:《如龙》系列真是伴随我们成长的游戏，前面几代一直是让你打打打，逛风俗店，毕竟年轻人嘛；这最后一代就开始教你要健身、锻炼、带孩子……



说实话这一路看过来，桐生大哥虽经历了不少风风雨雨，但除过黑道上的是是非非之外，平时生活中的他真的是个积极向上、勇于尝新且充满精力的“好少年”！不仅业余爱好丰富，还兼顾多种副业，既注重锻炼身体，又懂得适度放纵，就算自己绿的发亮，也能端正心态直面人生，名副其实的人生楷模！



Email 卡兹里 MMoN：在写这封信的时候距离《奇异博士》上映还有差不多一个星期的时间，至今迟迟未见国内过审的消息，于是乎考虑要不要等国庆节后跑香港去看一趟。话又说回来了，虽然这两年美漫改编的电影开始变多起来（主要是DC和漫威两家都有在做电影的缘故），但是游戏也不见太多，《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》都感觉似乎过了很久了，作为一个美漫迷兼游戏宅感觉各种意义上的不满足啊不满足。



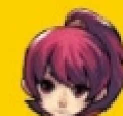
最近的话可能美漫相关的游戏是不多，不过新动态还是有的，像是索尼今年在E3展示的《蜘蛛侠》就是他们明年接下来的重头戏，华纳这边有重制版的《蝙蝠侠 重返阿克汉姆》和对应VR的《蝙蝠侠 阿克汉姆VR》，由《真人快打》的小组制作的《不义联盟2》也是一个看点。



今年感觉手游比较多，DC这边在今年配信的游戏现在就有《Teeny 少年泰坦出击》、《蝙蝠侠 阿克汉姆地下世界》以及《自杀小队》电影的联动游戏，今年11月还有一款全球配信的RPG手游，漫威这边以《复仇者学院》为首的手游也是一大热门。在等待美漫改编的相关主机游戏时这些游戏可以成为打发时间的一大帮手。



Email EZX※LL：在国内网站上找了好久《绯夜传说》的攻略都没找到几个全的，到头来还是UCG的靠谱一些，虽说最终迷宫前的一长串支线看得我眼都花了……想借回信时问问，《绯夜传说》的DLC是中文版和日文版共通的吗？我和我朋友想合购DLC，但是我买了中文版，他买了日版。



虽说已经深刻体会到历代《传说》最终迷宫前都是支线高发期，《TOB》的最终迷宫前支线也硬是花了我一整个白天的时间才全部看完，内容之庞大可见一斑。至于DLC，目前体验过日版和中文版这两个版本的表示本作无论是存档还是DLC都是不共通的，惟一共通的就只有奖杯，所以要么是这位读者你和你的朋友分别去找其他人拼团，要么就自己出钱买DLC，本作的DLC数量没有之前这么多，可以考虑只挑喜欢的来买，节省一些预算。



Email 桐生的四驱车：刚刚看了《如龙6》的介绍影像，作为最后一作本作的可玩性简直到了一个可怕的程度啊，看来白金所要花费的时间要以数百小时计算啊……话说这次公布的情报中最出乎意料的大概就是遥的儿子了吧……



不得不说这次的介绍影像的确相当给力，至少连我这样的伪粉都觉得本作有玩一玩的必要性。至于剧情方面嘛，桐生大哥的背锅能力已经突破天际了，100亿都背过了，再来一个孙子又如何……不过我觉得嘛，还是新加入的桐生会系统更有槽点，在视频中甚至连东城会会长大吾都变成卡牌直接成手下了，UR大吾和SR真岛什么的真是想想都带感。



Email 侍魂鸟：本期杂志很赞，谢谢浪漫纱迦兄弟给我的回复，你那么帅，说什么都是对的，另外本期焦点栏目——四公主的二度进化看得老衲我直流口水哎，看来贫僧迟早会圆寂在UCG，说到年底前发售PS4 Pro真是让人兴奋不已，别的不说，就说这UCG年度大赏特等奖肯定又有新奖品设置了，想想就要哭哎，**啥也不说了，有大赏选票的那一期UCG先去预订个三，五十本吧。**



继去年大赏和VGtime合作，今年的UCG大赏预计还会有较大的变化，至于具体会变成什么样子嘛……读者们可以密切留意近期的新杂志，然后每天都去刷刷VGtime，而你说的特等奖也不是不可能哦！另外读者们如果对大赏有什么好点子，也可以来信告诉我们。



Email 神罗的一个小兵~:UCG400期了。果断入手黑白两本！期待500期！最近看了饭老板的一些有关《巫师》的文章后，个人对这部作品非常有兴趣。随即把《巫师》全系列小说全买了！像我这样以前的WOWER对《巫师》的世界观一看就被吸引住了！10月准备入手PS4。第一是为了即将到来的《FF15》。还有就是想玩玩巫师3。所以想请教一下巫师3现在买什么版本比较好？对了要包含所有DLC的！



买《巫师3 狂猎 年度版》就好，已经包含所有DLC内容，而且游戏本身因为在多次更新的当中修正了不少BUG并改进了部分系统界面（然而萝卜不时还是在天上飞），其他版本的游戏买回来还得更新个半天，《年度版》就可以一步到位了。



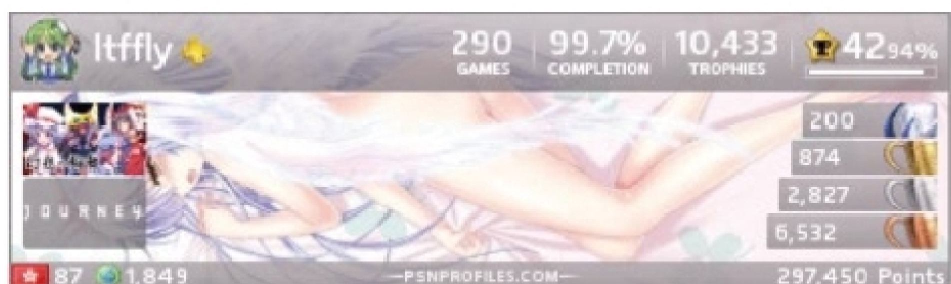
Email 特例：UCG全年订阅达成！高二了，家长为了让我专心学习，扣除了我平时的买书零花钱 还把我的ps4封杀了，只好用一年来存下的钱订刊，还得了一件T恤~的确家人为了我好，但劳逸结合也是重要的。在高中这种有压力没游戏的生活里，当然要和UCG一起走过，“努力学习，拼命玩”这是学生党的UCG信条吧（当然得先把班级垫底的成绩提上来，要不谁知道还能否存到下一年订UCG的钱……）



高中嘛，主要任务毕竟还是学习。而且从我自己的经验来说，努力学习拿到一个好成绩可是能增加自己和父母谈判的筹码，然后就能获得某种程度上的自由……然后你就有钱订下一年的UCG了（认真脸）。

Email 我：刚刚达成了人生中第 200 个白金。还记得很久前在 UCG 贴吧里吐槽过“攻略里为何要把奖杯拿法放在流程后边”，被一片读者认同并告知了你们，哈哈！

UCG 从 2000 年买到现在，当年和我一起买书的小伙伴即使依旧玩游戏，但也早已经离开了 UCG，只有我还是习惯于到时候就买。说句实话，现在资讯发达，我也很少使用 UCG 的攻略打奖杯，但是看 UCG 已然是我游戏生活的一部分，毕竟你们承载了我十几年的游戏回忆。有时候打开书柜随手抽一本翻翻，看看一下这本上刊登的游戏，“哦，当年这个游戏我还玩过”，快乐地回忆下过去的游戏时光，感觉很的很好。作为老读者我已不在意~~UCG 内容都写啥了，~~上次实在忍不住吐个槽，其实只要能看着能你们一期一期地往下出就很开心了。



最后我想问问胜哥还打算重回第一不？（贼笑）

攻略的传统结构是系统、流程、研究，奖杯拿法应该算是研究向的内容吧，所以放在流程之后我觉得还比较合适，毕竟奖杯有不少情况下涉及剧透，放后面好点。如果是我的话，我更愿意在流程中插入奖杯取得时机和方法，这样玩家更不容易遗漏。虽然您说得很淡然，但能拿下200个白金也是挺有毅力的。另外，做为老读者，是不是更应该在意UCG的内容是否有不足或进步呢？欢迎继续来信交流。至于“重回第一”什么的，我的内心已经没了波动。一年100个白金我或许还能做到，但我想不出用什么正常的方法可以做到一个月100个白金。说到底，就算满腔热血，一个人要怎么才能和一个“行业”对抗？即便这个行业是灰色的。

Email tsubasa00：当在新一期的 UCG 上看到自己的邮件和小编暖心的回信时，内心涌起的感动和感谢无法言表。同屋住院的两位病友，一个是准备做第五次手术的阿姨，一个是年仅 9 岁却要经历 10 多个小时手术的孩子，看到他们我没有什么资格怨天尤人，何况我还有支持关心我的家人和朋友们，以及虽未谋面却已是老朋友的 UCG 小编的鼓励，一切都会好起来的。

思量着住院会有大把的空余时间，想趁此机会把《逆转裁判 6》通关，便带着 3DS 去了医院。同屋的小家伙立刻被吸引了，磨着我玩了一整天。隔天傍晚时候，小家伙就抱着自己新买的 3DS 玩上了，一边玩还一边不停高声叫着：“大姐姐，你觉得凶手是谁？”或者“大姐姐，你看，皮卡丘好萌啊！”我该庆幸这次带来的是 3DS 破解机吗，要不小家伙的父母看我的眼神得幽怨的突破天际了……晚上，小家伙拿着新机子去找隔壁病房的小哥哥玩（xuan）耍（yao），可预见的不远的未来，病房区又会多一个抱着 3DS 的小家伙出现。

写这封邮件的时候，我的大部分检查结果已经出了，排除了最坏的情况，一切都往好的方向发展，剩下的就是积极治疗和努力恢复。再次感谢 UCG 小编的关心和鼓励，国庆节即将到来，预祝各位小编及家人节日快乐！



国庆节才刚过，没想到这么快就收到了你给编辑部的回信！虽然很想说身体抱恙最好还是少玩游戏（而且还是《逆转裁判》这种烧脑子的游戏？！），但是身为一个游戏编辑，看到读者能给身边的人安利自己喜欢的游戏，把欢乐传递出去，没有比这更令人高兴的了。不过那个小朋友也很有潜力啊，呃，我指的是他居然隔天就把3DS给买了……

Email sunxinliang1993：从 1998 到 2016，从红白机到四公主，UCG 坚守了很多年，那些年人们还没有电脑，那些年人们还不知道 SONY 一直在生产游戏机，那些年国家还不让卖主机。但是UCG 一直在坚守这个行业，直到那年主机解禁，那年的第 400 期。就在这时，我的主机梦想也实现了！ PS4 slim 在包头上市，我抱得四公主归。四年的时间，我从学校走进职场，从父母身边那个不懂事的孩子变成努力挣钱的壮劳力。我明白生活是要靠自己来导演的，未来不是依靠预测，而是依靠创造。坚持与付出，总会迎来自己的辉煌。如今，又一个秋天到来了，一年一度的杂志征订日开始了。我开心的打开网页，准备订阅新一年的 UCG，但是我看到的是“西北六省不包邮，需补邮费 180+”的提示，我瞬间不知所措～！



咱们的编委中有一位住在宁夏吴忠，他也经常抱怨说为什么他就不能享受包邮的待遇。事实上邮费这些并不是我们收的，收不收、收多少，全看快递公司。我们当然想让全国读者都能以最低的价格、最快的速度收到每期杂志，但快递公司有它们的考量。每本杂志16元的价格，也注定了不会有太多的让利空间，这里我们只能请各位多多理解和包涵了。

Email Rain Lau：国庆假期在家收拾回忆，以前的游戏机实用技术，再破旧也没舍得丢掉。这么多年了，我从喜爱游戏的懵懂少年变成了中年大叔，我们的油细鸡一直没变，还在给我们带来感动……希望杂志能够继续出色下去，一直陪伴着我们！

国庆假期因为去参加了深圳的展会，也见到了不少读者，我也终于在从读者变为编辑后和其他读者进行了交流，真的是尴尬颇多！好吧，不装深沉了，其实相比真正的油炒饭而言，从一百多期才开始购买杂志的简子我果然还是太嫩了。看到各位读者的支持之后，我才明白与其说是UCG陪伴着大家，倒不如说是大家一直陪伴和支持着我们，这里真的是谢谢了。最后，谁说我们没变过！我们明明涨！价！了！（不过，其实都是通胀害得啊……）

Email 弗洛：虽然自己是一名主机玩家，但一些热门的手游还是会玩的。只是由于自己是非洲血统，每次在手游中进行抽包时都会感到自己确实是脸黑。最近突然发现不少主机游戏中都加入了抽包“课金”的元素，游戏业的净土也被“抽抽抽”侵蚀了吗！？这让我这一非洲酋长怎么活啊！

酋长，隔壁部落又打过来了，快从天台下来！这位同学不必惊慌，主机游戏中加入“课金”元素其实并非全是坏事。首先，目前主机游戏中的“课金”只能算是一种点缀，不氪依然能够通关能够白金；其次，“课金”也算是增加厂商收入的又一种方式，这种方式总比把后续主线剧情放到DLC中来卖要良心很多；最后，调整好自己的心态，即使他人出五星或者SSR了也要“感受宁静”。

哇！金色传说！

哇！五星枪娘！

酋长，天台还有位置吗？

Email 冯磊：我这订的全年杂志，但看 400 期好像还有个典藏版，，这典藏版是怎么回事啊，不是全年里的么，看淘宝店铺也没有卖的啊，到底有没有这杂志啊，我订全年的就是怕这种事，错过杂志。



400 典藏是和 400 期一起推出的纪念专辑，内容是从 2006 ~ 2015 年这十年间的 400 个经典游戏回顾。它并不属于《游戏机实用技术》正刊，不占用期号，和各类主机专辑一个性质，因此不包括在全年订阅里。

Email EXE：小编们有打游戏时听音乐的习惯吗？我知道绝大多数游戏都有自己的 BGM，但不见得全都好听啊！有时就会忍不住开其他歌来听，但这样一来又听不到游戏里的战斗音效了，真是矛盾 =L=。



除非游戏的配乐到了惨不忍听的程度，我还是习惯听原本的音乐。因为个人觉得配乐和战斗音效对于把握战斗节奏是有一定帮助的。不过有一些游戏是一定要听其他音乐来缓解压力的，是的，我说的就是恐怖游戏……



Email 疾风之翼：UCG的小编们你们好。403期的TGS特刊非常精彩。通篇很红很装逼的排版，毫无疑问是受了《P5》的荼毒。其中的大阪东京游记依然非常有趣，不亚于上期的新奥尔良游。既然你们经常出国参加展会和采访，那么有没有兴趣出一期针对我们广大读者的宅人旅游特刊呢？为大家提供世界各大城市的游戏展会、圣地巡礼和宅物扫货的攻略，对我等不管是有机会出国走走，还是无缘出国只能看杂志解馋的读者们，都是极好的。



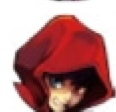
其实嘛，我们有一年TGS倒是出过和旅游相结合的合刊，但是从实际效果来看，这个只能是由旅游方面的达人来给大家各种建议，我们每次去其实都是采访展会为主，玩的时间其实很有限，也玩得很赶，老实说并不适合一般去旅游的玩家们效仿。至于大家说没法去玩只能看看攻略解馋，那其实游记的形式就是最适合的，攻略类的内容难免会比较公式化，读起来其实乐趣是比不上游记这种介乎于记录和介绍之间的文章的。说到这里，读者大人们可能会问，拿写游记的方式出一份旅游攻略行不行？行！然而我们并没有能够支撑我们做这种奢侈事情的本钱，只能拜托大家帮忙多多关照外加安利一下给身边的机友，让我们给钱包补补血，说不定明年E3你们就可以看到我们在美国吃香喝辣顺便写出一篇详尽的洛杉矶吃喝玩攻略来了。



口胡，饭老板你说了半天其实就是想在美国玩爽一点吧！



我不否认，然而如果我自己都玩得不爽，怎么给读者们介绍玩得爽的方法呢，是吧！



我竟然无言以对！

一人一语



Email fatbaby：作为一个刚刚踏上工作岗位的游戏狂，能够有一份稳定的收入，必然是购入了国行PS4支持正版事业，但喜欢的游戏太多，却又囊中羞涩，目前考虑着是不是要卖掉一些二手游戏盘，不知编辑部的各位小编平时已通关白金的游戏是否会二手卖掉一部分呢？



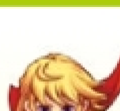
其实没什么不好意思的，我自己不仅卖二手游戏，有时还会买二手游戏，奖杯迷的日常……除了自己特别喜欢的游戏用于收藏，多数情况下白金了就卖掉，美其名曰"将游戏的乐趣传递给下一位玩家"。当然，抽屉里还是会有些三四五线的游戏，主要是因为太懒，没及时挂出去，结果时间一久值崩了一大半，觉得卖不卖也不差那几十块钱了。（苦笑）



我是不卖主义者，说得好听点是对游戏有感情了，而且喜欢拥有的感觉，说难听点就是没有经济头脑外加懒得搞二手销售的扯皮。要硬找个冠冕堂皇的理由，那就是二手销售有损厂商利益，你要真爱某款游戏就去好好原价买，保证你喜欢的厂商能够赚到钱，维持整个市场的健康。不然要是大家都习惯于二手销售，看看日本的家用机游戏市场变成个什么惨样就知道了，所以做人不但要有微观经济头脑，也得有宏观经济眼光。我个人估计等过几年大家正版消费习惯都养成了，买不买二手应该就会取代玩不玩盗版变成玩家们的集中撕逼论点，然而我已经超脱出这个范畴，因为现在我是数字版忠实信徒，二手想卖也没法卖啊！



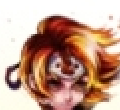
因为随机器购入了大容量的卡/盘，所以我基本都买数字版了，这样的话也会尽量精选，更不必去管光盘卡带在哪里，随时挑着玩儿多爽啊。现在自己买实体版的理由无非只有两个，要不就是抱着尝试的心态买的，要不就是非常喜欢，会长期插在机器里面的。所以我对拿去卖二手的游戏丝毫不会犹豫。



众所周知，我曾经是一个狂热的成就饭，打了不少成就神作。X360时代我全成就的游戏超过300个，如果每个都留下来的话明显是不可能的。不过对于我喜欢的游戏，自然是要永久珍藏的。像《神秘海域》、《光环》这些大作，我知道不少人都是打完之后卖掉，等以后再入个HD版或重制版，而我则一直留着最初的版本作为自己回忆的一部分永久纪念。



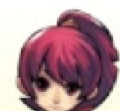
除了限定版和一些3A大作要留着珍藏之外，其实为了保证自己的血量大部分时候游戏都还是会出二手的，不过要是赶上自己进度太慢游戏又出现值崩的话，也就自然而然的算是砸手里了。不过为了保证自身利益的最大化，其实在购买游戏之前，现在已经开始越来越多的考虑和朋友合购，不着急的游戏就等官方打折，或者干脆对于一些有兴趣但又没什么爱的游戏就直接去某宝租赁了，毕竟身为游戏媒体人的同时，作为一个口袋里有米的小市民才是最关键的啊。



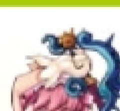
各位小编在作为编辑的同时也是最普通的玩家，对于是否卖二手的选择自然也和玩家们一样各不相同。有的小编会选择卖掉；有的小编心疼就留着摆一排；有的小编一开始就买的限定版，当然是不会卖啦；也有不买实体版只买数字版的小编。总之，无论是哪一种态度，对于游戏的爱都是不会变的。



年货（例如枪和球）还是会考虑卖掉一些的，但是大部分游戏还是会留下来的。毕竟你看嘛，游戏的盒子堆起来看上去不是有种莫名的快感吗！



一般的游戏很少会卖，就算是白了也不会卖掉。乙女类的游戏倒是会在白了之后就出掉，不过特别中意的游戏或者是Koei Tecmo的"新罗曼史"系列会留着，前者留着当个纪念，后者……其实我觉得白掉他们家的乙女游戏本身就是一件累人的事，所以通常都是慢慢玩。



我个人是没有卖游戏的习惯的（除非是买多了），因为我总想着以后某一天可能还会再想拿出来玩一玩呢。有些游戏对于粉丝们来说是一种情怀，与是否白金并没有任何关系，比如说《大神》，每隔一段时间我就会把光盘拿出来放进主机里转一转，哪怕什么都不做，只是在大地图上奔跑，都觉得是一种享受。不过对于资金有限的玩家们来说，卖掉已完美的游戏也是一种回笼资金的方法，大家量力而行就好，只要时刻记住，游戏是令我们快乐的产物，而不是一种负担。



这个问题的答案显然是因人而异的，不过我个人属于会出二手游戏的类型，但也只会出一些不想收藏的二三线游戏。不过买游戏这件事也是需要考虑一下经济能力的，而且游戏太多也玩不过来，所以我还是觉得玩完一个再买下一个的做法比较好，另外在淘宝租游戏也不失为一个廉价玩游戏的好方案。



很长时间以来我一直是数字版游戏的支持者，因此二手游戏基本上与我无关。不过最近发现很多游戏通关后便再也不曾碰过，留在硬盘里占空间，删掉又有点不舍得，还真的不如二手卖掉划算些，看来以后要稍微调整一下数字版和实体盘的购买策略。



我个人一般不会卖二手游戏的，主要原因无非就是一个字——懒。太老的游戏有时候卖不出多少钱，所以还是自己留着好了。而且我喜欢的游戏一般会买限定版，打完的游戏之后通常也会习惯留着作纪念，所以一般不卖游戏。不过偶尔倒是有朋友借了我的游戏一直不还，然后我又懒得找他们要回来，这种像是送了出去实质上让对方帮我收藏着节省自己空间的做法也挺不错。

视频关键帧

主持人：林克斯

大家好，欢迎收看最新一期的视频关键帧。这次又轮到我林克斯来随便聊两句了。作为视频编辑的一员，在最近这段时期内，视频组也算视频节目大爆发，在A站B站上一天连着更新三四个节目，自然也苦了视频制作的小编们。所以这次关键帧也算诉一下苦，也顺便给各位读者朋友们看看编辑们的视频工作状态和过程，给各位图个开心。

鉴于沙箱大作《黑手党3》的即将发售，为了配合游戏发售前期的火热氛围，各位编辑在开会时研究决定《最上游》要做一期跟黑帮游戏有关的题材，紧跟《黑手党3》的热潮，顺便再结合黑帮题材的文化作品，做一期相对来讲比较专业深刻的《最上游》。小编本人听了也很同意，相比于插科打诨的题材，这种专一的小众向节目虽然说受众面会相对小一些，但是深度方面足够有保障，在网络节目照顾到点击量的同时，顺便加大节目深度，让节目更有可看性，何乐而不为呢？在确定完题材后，杂志小编们就开始着手于稿子的写作，毕竟黑帮题材的游戏实在是有如过江之鲫一般，数也数不完，想拿出十个黑帮相关的素材元素，不要太简单嘛！而小编我也比较喜欢看黑帮题材的电影，因此在接到稿子联系好配音后就开始了对素材的搜集，花了大量时间收集和下载自己印象中比较深刻的经典黑帮电影。当然对于视频剪辑来说，这些素材的转换肯定是一个费时费力的工程，小编在家中将素材问题解决后，拿出了自己在大学期间所使用的（中间还坏了两次）2T外接大砖头硬盘，将素材拷进里面后就拿着这块砖头去单位了。

……于是这破砖头就耽误事了嘛OTZ，连上单位电脑后，开始写入文件时，看着屏幕上的读取速度：900KB每秒！这连10年前的宽带下载速度都比不上了吧，哎呀好气啊，本来人家还想在十一之前搞定好就回老家玩耍的，于是这破硬盘生生的浪费了我一天的时间来考素材，两天的时间去转码，于是小编又苦逼搬的十一期间灰溜溜的跑回单位加班了……

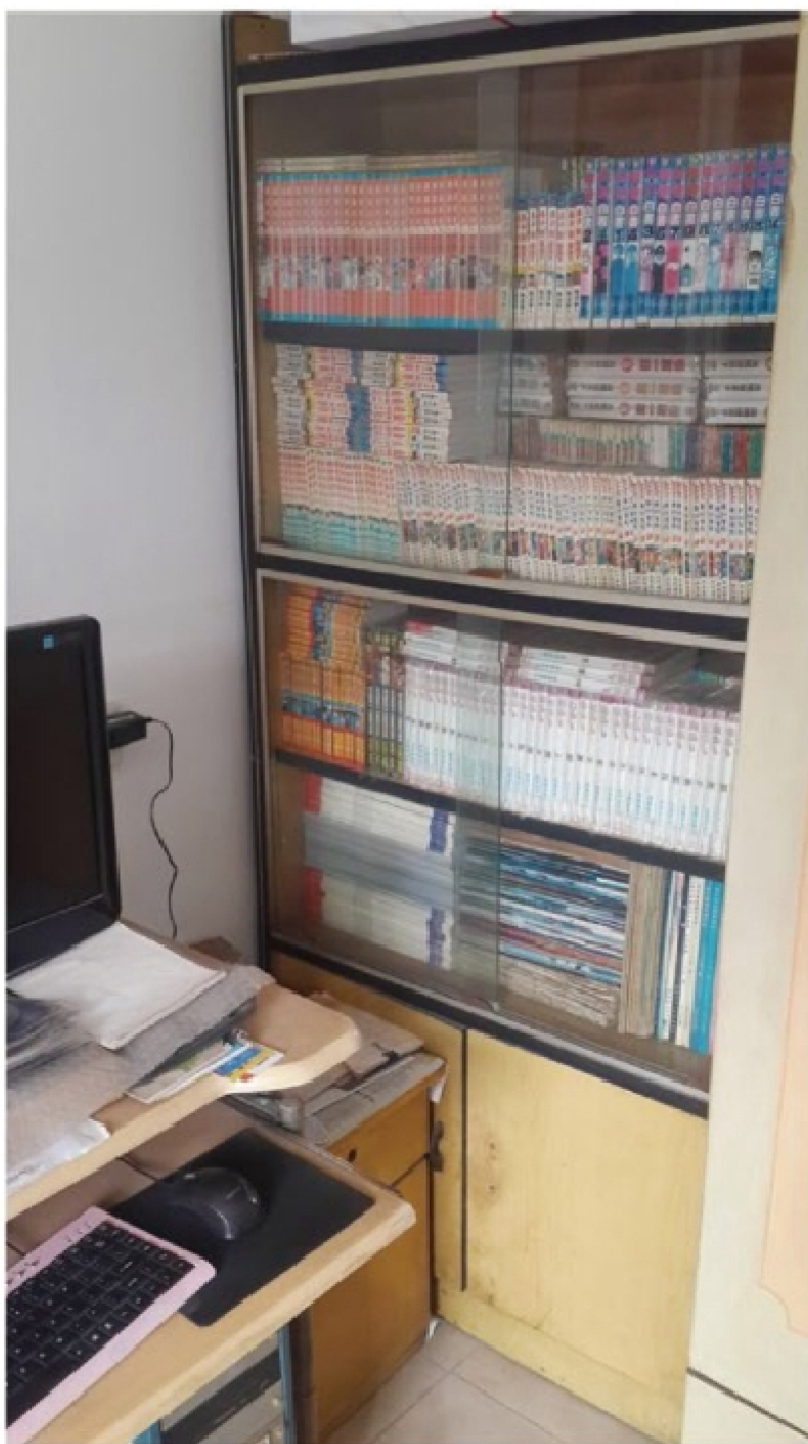
好吧，节目的内容制作期间倒是没什么问题，节目好歹在《黑手党3》正式发售前算出厂了。反正现在这数码产品，换代如换衣服，留着我那快6年的硬盘在身边，现在似乎也要变废铁的节奏了，所以说，为了自己那些如数家珍的资源不会默默消失，还请各位爱惜自己的硬盘吧233



Email liziwing：难得的整理了一下多年来的书籍，才发现原来自己也是一名UCG的骨灰级老读者了，记得当年买的第一期杂志，是《鬼泣》但丁的帅气侧身大头照做的封面……. 一晃不觉就十多年过去了，回想当年的那个小鲜肉青葱少年，如今也变成一名而立老腊肉大叔了，算是终于领悟到："时间就是一把杀猪刀"这句话，原来是真的T_T……虽然已不能再像从前那样，将大量的时间和精力都投入到游戏的世界里，但却还是坚持期期不落的购买杂志，并且关心着业界的动向、制作人的花边新闻、小编们的日常趣事等等……原来在不知不觉间，UCG已经深深的融入到了我的生活中，变成了一种不可或缺（测试地心引力）的重要道具了^_^

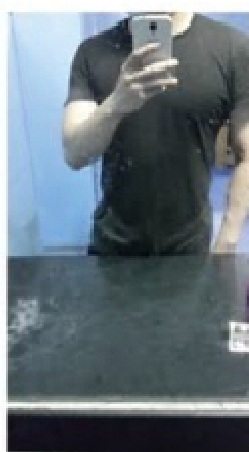
在此，也不可免俗的奉上那句大套路的祝福：希望杂志在往后的日子里越办越好！并祝各路小编老编们身体健康！（须知道，大作虽好，但毕竟身体是革命的本钱，再忙也要挤出点时间出来运动运动保持健康的体魄，总不能整天就拿着鼠标手柄，甘心沉沦做一名死不悔改的资深阿宅喔^_^最后一并附上本人的一幅运动自拍照，希望在不经意间装个13之余，也能共勉之）

PS：拿到最新一期（Tot.402）杂志，**看到饭老板手捧鳄鱼的照片后，不知到为何，突然就有一种与某国民老公神似至极的莫名既视感：圆润的脸蛋（下巴）、细嫩的皮肤、幸福的笑脸、迷人的眼神、一样的发型（国民老公脱掉帽子后）**……不禁感叹到，当年那个清秀（瘦，粤语）的GAYGreen少年，如今也仿佛成为一位人生赢家了^_^！











我必须坦白，就算我刚来编辑部那会儿，也绝对算不上清秀了……至于后面各种加班熬夜外加胡吃海塞导致体重从来没有掉落到150斤以下而且经常在180斤以上徘徊我会乱说！所以你看到的一切都是假象，纯粹是摄影技能点得很满Gino拍得够好看而已。而且作为一条单身狗，我觉得自己已经在人生的败犬组路上越走越远了，不谈也罢~倒是还能抽出时间健身的读者大人你在我看来才是真·赢家，因为正如你说，还是有革命本钱比较重要，游戏是玩不完的啊~

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品

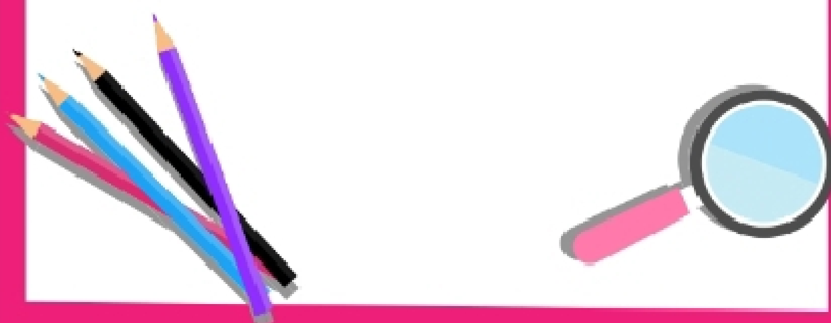


大奖：

微软提供的《极限竞速 地平线3》赛车模型

各类书刊电子版任选1本（10名）

问卷调查



1. 你对本期杂志的评价如何？

2. 原本将在今年年内发售的各作游戏在TGS前后相继宣布延期，你对此有什么看法？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为2016年11月5日，以发件日为准。

399期奖品

《战国BASARA 真田幸村传》制作人签名海报6张

各类书刊电子版任选1本（10名）

签名海报得主

赵涵	哈尔滨
hermanqiu	hermanqiu@21cn.com
chen	2361703434@qq.com
ZHAO 洋	272022294@qq.com
陆廷宇	dk591544926@163.com
雪夜湖心亭独赏	1539101948@qq.com

电子版书刊得主

祭祀狼兽	546602550@qq.com
疾风之翼	835859421@qq.com
S	saberkong@qq.com
翼	1052942680@qq.com
柯泽林雾	hahaha56@126.com
Reyis Liu	reyis.liu@qq.com
机械浜 Karas	574980335@qq.com
卓乐	zorrochow@126.com
雨，何时才停	736011788@qq.com
张泽	qq1296998716@163.com

1 电子邮件：ucg@ucg.cn

2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮编：730000

Email Kakinmaster：现如今给游戏打补丁已经见怪不怪了，但是给课金系统打补丁的我还是第一次见。《偶像大师 白金星光》最近要打一个补丁更新课金规则，居然加入了不同（课金）层次的不同保底奖励。我也是服了，厉害了我的P！

这游戏不知道坚持下来的P还有多少……反正我是被课金曲和课金穗抽箱子，还有服装技能决定Live成败的设定劝退了。虽然说这个补丁有点亡羊补牢的意思，但只要这个坑钱系统不改，还是很难吸引轻度P回去玩的吧。想想《CGSS》手游那边大把免费新曲，先把玩家留住了再慢慢抽，反而会让人玩（课）得心满意足。



Email 老五：因为之前没有购机计划，所以对于硬件价格一直没有怎么了解，不过今年XOne平台之上一口气推出了这么多给力的游戏难免有些心动，去某宝上查了一下日版的最低报价才1300元左右，现在主机真的已经便宜到这种程度了吗？说是不带体感，500G硬盘保全新，可以入手吗？



因为新机型的推出和前不久微软的几波降价活动，JS拿到低价主机的可能性很大，不过1300的报价还是不太靠谱的，筒子我专门跑去查了查其实标价1300的也就是个噱头，真正进入店铺购买的话，加上各种店主强行搭配的套餐最低应该也要1500元左右，这个价格其实也就是目前XOne旧版的价格持平了，所以总的来说并不算是什么巨大优惠。另外，考虑到新版XOne S相比于旧版主机的巨大优势，无论如何还是推荐买新不买旧，毕竟也就只有几百块钱的差价而已。

Email 认真起来大暴击：最近终于看到了《精灵宝可梦 太阳/月亮》中依然存在“超级进化”的消息了，之前一直没有相关情报，这次终于让我安心了，也不知道有没有新的“超级进化”。《精灵宝可梦》系列”的命名一直是一对相对或有关联的词语，不知道下一作会不会是《精灵宝可梦 火/水》呢？

作为系列的忠实粉丝，能够看到新作中依然有“超级进化”也是倍感欣慰啊，看来这一作确实内容丰富啊！只是不知道有没有我朝思暮想的“沙漠蜻蜓”的“超级进化”，也希望ORAS中正在建造的“对战边疆”能够在本作中正式登场。至于下一作的命名嘛……之前我一直以为《精灵宝可梦》的命名都是和珍稀矿物有关，直到出了《黑/白》。再看看隔壁《妖怪手表3》的《寿司/天妇罗》……未来作品的命名还是别猜了吧。

小编寄语

<努力工作，拼命玩！>



三日月

在看了试玩版的相关视频后，我下定决心在Steam上预购了《文明Ⅵ》。别的不说，光是这代能看到现实时间这一点就已经很赞了对不对，昔日"晚饭后决定来一盘结果反应过来已经天亮"的悲剧不会重演了好不好(不，还是会重演的)。

最近还趁减价买了个《影子武士》和《神界 原罪》，前者虽然也是爽快流，但更加注重冷兵器的《影子武士》玩起来和《毁灭战士》还是截然不同的。后者耐玩度相当可怕，从自由度来讲甚至可以和《上古卷轴》这些老派美式角色扮演游戏相比。如果真要说个缺点的话，那就是没有中文使得很多国内玩家只能望而却步吧。话说《神界2》也进入了EA阶段，要不要入一个好呢……

本期个人签名

没有《野蛮6》玩我要死了。



筒子君

去年国庆假期因为台风影响在宿舍窝了整整一周，没有能出去玩耍令我觉得十分可惜，可是到了今年国庆节，尽管一直都是风和日丽的好天气，我却早已经没有了出去转转的兴致。来到编辑部这一年多的时间，已经完完全全习惯了公司到宿舍两点一线的生活方式，之前对于户外活动的热爱已经完全消失，果然习惯是一件很可怕的事情。除了不愿意出门之外，在展会上也少不了和一起前来支持的读者进行交流，发现自己的沟通能力也严重下降，还有现场售书什么的也有些手忙脚乱，当年大学打工时培养出来的售货能力也基本下降为零了。不过要是问我有没有什么进步，我只想说现在要是给我800字篇幅让我写作文的话，根本就连开个头都不够了吧！

本期个人签名

人类果然是拥有极强的适应性啊！



八重樱

★《女神异闻录5》果然是消磨时间的利器，整个十一假期都赔进去了。几乎每一个新迷宫都会让我忍不住赞叹Atlus的奇思妙想，听哪尼同学说和《幻影异闻录#FE》比较相似，看来等《P5》完美之后是时候需要把Wii U从床底翻出来了orz。

☆10月5日去看了NIGHTWISH的演唱会。原本听说是个小型LIVE会场所以没指望着能有多少人，没想到提前一小时到会场时排队的人已经绕了三个大圈了！人气超乎预料的高啊！不过我发现了一个特色，去听日本摇滚的粉丝们大多穿得比较个性，一眼就能看出是同好；但是欧美摇滚的粉丝，穿着上却相对普通一些，最常见的就是一身黑，男生狂野点的可能会露出一条大花臂……当然了，LIVE的音乐声一响起那全都是疯狂状态啊！散场后满地都是粉丝们甩下的汗水……

本期个人签名

一叶知秋。



胜负师

【铂】最近好像很流行"狼人游戏"，连马东的新网综也有一大半的篇幅是在玩"狼人杀"。不过我第一次知道"人狼GAME"是在多年前的日本综艺里看到的，看来日韩综艺圈的营养尚未被榨干啊！

【金】现在的视频网站有点儿意思，不少引进剧集是会员的话就可以提前看全集，不是会员就得一星期一两集被吊着。人民币玩家可以趾高气扬地说："知道后面发生了什么吗？我透给你啊！"虽然只是十几块钱的事儿，但是优越感爆炸！

【银】为了让老婆能在假期里畅快地看韩剧，给她充了个会员，也跟着一起看了两集《W两个世界》。说真的，此剧扭转了我对"韩剧三宝"的刻板印象，几处转折很有美剧范儿，画家与男主相遇时关于"设定"的对话也颇有深度。编剧实力长期在线是一方面，整容脸但不面瘫的演技，也值得国内鲜肉和小花们好好学习。

【铜】儿子对我稳步增长的体重表达了不满，并在我面前阅读类似"为什么说肥胖是疾病"的文章，唉……

本期个人签名

只要一看韩剧，妈妈就再也停不下来了！——胜子



余烬

▲国庆在电玩节的出展算是我第一次以小编的身分与各位读者见面。虽然与各位老编相比知道我的读者还不多，但能与各位读者直接面对面的交流，并得到读者们的鼓励，实在是令人感动的一件事情。也是再一次感到自己的幸运，能够将自己的爱好作为工作，能够进入到UCG的大家庭，能够将自己文字与思想传递给更多的人，这些确是人生中难得的幸运。我会心怀感恩地怀揣这份幸运继续努力！

▲虽然《阴阳师》这款游戏确实还不错，但手里握着好几个手游大坑，要让我再开一个坑我是拒绝的。我在编辑部放话说"只要我能在这款游戏中开出SSR的妖怪就开坑"，结果真的就开出来了！我这非洲酋长还偷渡了……所以我在这再次放话了"只要我再开出两只SSR的妖怪，我就氪金"，我就不信我不是非洲血统，哼~

本期个人签名

各位非洲部落的难民们，酋长去欧洲旅游了，过几天再回来。



白菜

国庆长假依旧坚持不外出"下饺子"的优良传统，在家打完了《苍翼默示录 神明之梦》的剧情模式。本作的剧情无愧于"完结篇"之名，整个发展走王道路线，该收线的收线，该发糖的发糖，外传角色的融入也还合情合理。拉格纳的表现终于不会再被吐槽为"挂名主人公"。一想到这是系列最终作，不免有点唏嘘，希望森P能够以其他的形式继续延续这一系列。

但是，从游戏发售后至本人提笔为止，游戏的网络对战体验相当糟糕。联网对战极其不稳定，房间三天两头爆炸，RANK战更是根本不敢打。这不仅对于想要白金的玩家来说是个阻碍，对于单纯的对战党来说更是不可理解的失误。再加上本作还早早就放出试玩版进行过两次网络测试，简直是无法理解与容忍的失误。希望在读者们看到这段文字的时候，官方已经修复了问题。

本期个人签名

奖杯列表被不认识的人开了两个坑（笑）。

不知各位读者的国庆假期过得如何？一周的假期里10月新番基本都开播了，看到美少女封面就点进去看的我发现，这个月的美少女动画好多啊（心花怒放）！非常看好的就是讲述502部队的《无畏魔女》、青春故事《吹响吧！上低音号》，其他还有制作质量和剧本到目前为止都比较稳定的《终末的伊泽塔》、美少女打牌番新《WIXOSS》等，感觉一周的每一天都有能看的东西，看来百合也正式成为主流的商业元素了。

《怪物猎人物语》的质量意料之中地高，开阔的大地图，精致的细节再一次证明Capcom想要拓展系列新方向的决心。但是想和《妖怪手表》等作品在儿童市场上抗争，恐怕前途还是相当多难的……



果汁

沉迷追番

本期个人签名

十月新番！美少女浪潮！



纱迦

★国庆假期，选择LP去泰国的苏梅岛度假。苏梅的英文是SAMUI，没错，就是和日语的“寒い”一个发音，然而当地一年四季都是夏天，称得上是反差萌了。

★这次度假遇到不少问题，最囧的是在曼谷转机时不知道要先办落地签，尽管补办时工作人员一路放行，但由于白白浪费了太多时间最终还是误了机。这种情况在国内的话只要等待下一班机就可以了，然而去苏梅岛的飞机却一直满员到了两天之后。眼看十一假期的前两天就要在机场度过，厚道的泰国人好心地用头等舱待遇接待了我们，令我对泰国的好感度直接MAX。

★这次入住的旅馆是五星级的，我们被分到了最好的房间之一。窗户直接对着大海，室外鲜花丛生，由于是淡季，一天才RMB 300元，简直划算到爆。每天早上起来推开窗户，如画美景出现在眼前，简直不能再赞。不过相对地，回来的时候也更加失落了。别的不说了，先去新波尔多发泄一把。





感受浮潜

本期个人签名

终于在南国岛享握了浮潜的奥义。



三味线

◆工作后的第一个国庆长假，完成了珠三角巡游一圈的“野望”，也如愿见到了许多老面孔。与友人交杯叙旧，虽算不得唏嘘，但也确实有那么一点点的感慨，只愿友谊天长地久。

◆假期出行前《传颂之物 两位白皇》已即将完成一周目，本想一鼓作气酣畅淋漓，结果还是因为各种各样的事情而搁浅，等到放假回来，又要开始新的工作了，这教科书式的烂尾过程……不，这坑还是得填的，相信下次写寄语时的本人已是一副随时准备剧透各位的表情（剧透一时爽）。

◆为看三位LL水团声优而跑了广州CICF展。在小姐姐们登场之前，舞台外的两只大屏幕一直在循环水团的单曲MV和宣传视频，台下打call声整齐划一，震耳欲聋……不得不说，日升你这次又赢啦。

本期个人签名

看万人合唱版什光，感受×教力量。

◆甲子园后突然心血来潮想看棒球动画，于是选了最近完结的一部《棒球伙伴》。由于没看过原作，看名字以为是部传统的棒球作品，结果越看越不对劲，虽然描写棒球的内容是不少，不过总感觉没什么棒球的感觉，特别是比赛的部分都大多一笔带过，看得好纠结。倒是两位男主之间美好的“伙伴”关系下了大笔墨描写，而且台词和动作都很暧昧，吓得看到一半就弃坑了。

◆新一季的日剧里最期待的就是《勇者义彦与被引导的七人》，这一等就是4年，不过看过第一集后还是觉得很值的，福田导演果然没有令人失望。各种ACG梗玩得不要太溜，加上法师的吐槽，基本都没冷场，就连OP也有惊喜，感觉这部剧的经费都用在OP上，所以怪物都只能循环再利用了（笑）。



乌冬

本期个人签名

《SV》被精灵支配的日子何时才到头。



古林

●国庆长假仿佛眨个眼就结束了，内心油然升起了一派惆怅。今年趁着假期，UCG在深圳电玩展摆了个摊，我也有幸去当了一天的店小二……嗯，感觉大家都好喜欢玩《火影》啊，玩家来来去去更换，就这么不间断地打了整整一天，如果当天提供《电击文库》，恐怕会吸引到更多的人来玩吧。其间也幸运地与几位读者聊了几句，谢谢大家的支持~

●10月新番陆陆续续登场亮相，观感相当不错，这次的秋番我似乎又有得追了。《夏目》那些自不必说，强推治愈番《三月的狮子》，OP和ED均是棒棒鸡出品，实在是太棒啦！另外，虽然我已经从《刀剑乱舞》出坑，但这会动的一个个刀男人依旧很吸引人……

本期个人签名

吃，睡，天天出去玩。



哪尼

◆国庆期间回了趟家，家里电脑带不动《守望先锋》没法和小伙伴们一起推车简直浑身难受，结果楼下新建成的商业中心里正好有一间网咖，简直正中下怀。自从大二后我几乎再也没踏入过这种聚众上网的地方，没曾想现在网咖的环境竟然这么好——地方不大但装修考究，也不像网吧那样吵闹，最主要是1小时6元的价格相当划算。于是六天假期，我总共花了60块钱……在竞技模式里掉了200分（笑），离钻石之路也越来越远了。

◆在WS这个集换式卡牌游戏里前前后后也花了不少钱，原本打算除了《Love Live！》和《偶像大师 灰姑娘女孩》这两个系列外不再开新坑了，没想到《女神异闻录5》会在年内参战，但愿强度别太高呀！

本期个人签名

看来今年会有两款游玩时间超200小时的游戏。



秋沙雨

☆当各位读者拿到这期杂志的时候我大概已经把《绯夜传说》中文版给通了，目前为止这份中文版给我的感觉和《TOZ》中文版一样，在一些地方有奇怪的错误，而且这次选的菜单字体也不是很让我满意（对话时的字体以及行距倒是感觉不错），希望下次出中文版时字体和翻译的润色会进步一些……

★最近几个月开始追一些漫画连载刊物，一来二去追了好几个刊，直接导致的结果就是我的APP账号充值预算不断拔高，这时候就特别希望日元汇率能快点跌下来。

本期个人签名

什么？DC又要配信新手游？

马修

貌似来编辑部后第一次在春节假和年假以外休了7天的假，不过我似乎从没有假日综合症，并没在上班第一天依然沉浸在为祖国庆生中无法自拔，休假与工作状态基本上是一键切换，更何况还有那么多积压的事情要做呢。

假日中的每一天过得都很漫长，即便每天睡到中午，看书、打游戏、跑步、上网、看电视也都一样没耽误，然而假期结束，就发现时间过得其实是非常快的。

有种说法是：感冒后出去运动一下出一身汗就会好。持有这种观点的大概都是理论阶段吧，本人以前也一样，不过前天被空调吹感冒之后，头重脚轻不是一般的难受，便索性实践一下，坚持跑下了3千米，状态比平常差不说，腿也比跑万米后还酸，更糟糕的是睡觉躺下后明显感觉心跳幅度加剧。上网一查才知道，感冒后其实很忌讳运动，除非体质特别好，否则很容易诱发急性心肌炎。还好本人第二天晚上就完全正常了，大概体质还算说得过去吧。但这种民科理论级的还是要谨慎实践，以后感冒还是老老实实忍着吧。

本期个人签名

时间就像童年时一起玩“红灯绿灯小白灯”的小伙伴。

乙太

最近半个月工作和睡觉以外的时间都在肝P5，已经很久没有一款RPG能让我这么沉迷了。不过游戏虽然好玩，流程长度也是让我惊呆了，到截稿我已经玩了八十余小时，但流程也才刚刚过半。受P5的影响，好不容易调正常的生物钟再次被打乱，好几个晚上都是吃过晚饭拿起手柄，到放下手柄时已经是凌晨三四点状态。看来打完一周目后，也是时候好好休养一阵了。

本期个人签名

我和职业选手之间只有一支IE3.0的距离。

初心者

看到《怪物猎人物语》发售，想起来自己对Capcom的角色扮演游戏印象最深的居然还是N年前的《龙战士Ⅳ》，虽然做的是RPG，却从骨子里透出来一股动作游戏的匠气，当时还对厂商什么的不太了解，只知道这RPG与别不同，玩起来特别爽快。《怪物猎人物语》虽然也有那样的感觉，但是作为一个怪兽收集类游戏，却有着相对繁琐的育成和收集流程，战斗的主动权和节奏也比较奇怪。所以我还是选择观望，静待《PM》……

年底的好多游戏集体延期到了明年初，对于杂志制作来说虽然是比较苦恼的事情，但这下子就不用担心玩不过来和荷包被掏空了。用两个月的时间，专心消化两个（几乎一起发售的）游戏，也够我耗的了。

本期个人签名

有什么比不出SSR更非的？——出了重复的SSR。

宇宙人

☆国庆期间UCG在深圳漫展摆了个摊位，而我在10月5日也难得去当了一回“参展商”。以前去漫展基本上都是以游客或者媒体的身分进场，而这次当参展商也是有别样的体验，比如好久没开启的“营业模式”又再能派上用场了——然并luan。漫展的人气和规模倒是有点让我失望，参展商不多而且其他特别给力的出展商几乎没有，至于邀请过来的日本嘉宾……我只认识个山本彩乃（惟独前几年邀请了同人歌手中恵光城过来而我没去一直让我感到非常可惜），所以摊位的来客自然也比预想中要少。不过被几位忠实读者认出来，并且有机会跟他们聊天，我个人还是非常开心的。

本期个人签名

听说你国庆要……

苍穹

◎自己属于非常不喜欢照相甚至反感一切镜头的类型，这一段时间为了办港澳通行证、居住证等各种证件，照相的次数比过去三四年加起来都多。

◎《勇士闯魔城》第三季终于开播，作为《DQ》玩家当然是要追起来，只不过《勇者斗恶龙Ⅺ》的新消息不知几时才能公布了。不求双版本同步，让3DS版先发售解解馋也好。

◎小侄女上了小学，被家里人问到以后想干什么工作时，居然回答“想跟叔叔一样上班能打游戏”。实在令我汗颜……

本期个人签名

近期阅读《猎魔人 卷四 轻蔑时代》。

稀饭

【游】每年的10月都很难过，不是因为工作多（其实今年还是蛮多的），而是因为游戏多。在已经把《魔兽世界 军团再临》推进到每天打几个每日任务就可以下线的阶段后（我的月卡在燃烧！），跳票已久的《辐射4 核子乐园》中文版DLC终于推出，随之而来的还有《杀手47》第五章的DLC和《黑手党Ⅲ》，紧接着就是《战争机器4》和《泰坦天降2》。我这还是只列自己必玩的，至于回头要找时间玩的如《BF1》、《战锤 天世鼠疫》和《上古卷轴Ⅴ 天际 特别版》……还是等明年再说吧。

【剧】开始重新补美剧之后，感觉自己又活过来了，以前不肯承认自己是个“沙发土豆”（美国俚语，指喜欢窝在沙发上看电视的人，和葛优瘫很搭），现在算是得认命了。在国庆期间，我直接看完了全季推出的《卢克·凯奇》，然后按照老习惯把自己感兴趣的新剧第一集都看了，挑出了几部比较合口味的。目前除了上期提到的几部，还有鲍小强主演的《指定幸存者》，改编自著名电影的《黑洞频率》，不演佩姬·卡特改演前总统女儿的Hayley Atwell主演的《定罪》和俊男美女成群的《热点推手》。至于那些看了之后感觉不对口味的，目前包括了《时间永恒》、《新百战天龙》和《瓦妮莎·海辛》，感觉主要问题都是在于套路太俗，但喜欢稳定故事结构的观众可以不妨一试。

【书】“《巫师》系列”的官方小说已经推出到第四本，第五本也已经快要和大家见面了，看这节奏，明年应该就可以收齐全部七本，还没有下手的真饭动作要快咯！

【画】本期之内都在断断续续地追DC漫画最新的重生系列，但看了半天，不提超人和蝙蝠侠这些当家超级英雄的连载，我感觉自己目前最喜欢的反而是《红头罩与法外者》的新组合，目前二少和阿耳忒弥斯的互动还是挺好玩的，不知道加入同样是神神道道的异魔之后这个组合会不会变得更有化学作用。

本期个人签名

国庆假期最大的感觉是——充实和空虚是可以同时存在的。

昴星团

★《侠客风云传 前传》果然好玩，国庆几乎每天都在连夜奋战，现已通关。没想到重制经典老作之后的河洛工作室，还能做出如此出色的武侠题材游戏，真的可以！

★去漫展采访的时候，因为接待人员还没来，所以我就坐在一旁的座位上休息，就在此时有几个日本妹子在我的座位附近聊着什么，其中一个还穿着水手服，其中一人在聊天的时候有点警惕地看了我一眼，吓得我立马拿出了3DS玩起了《妖表》，后来回家查了一下才发现这几个妹子是《LoveLive！ Sunshine！！》的声优，那个时候刚好也快到她们演出了，所以才在那边等同伴汇合，或许是因为本人一身宅男的打扮所以才会那么警惕，看来当偶像也是不容易啊（笑）。

本期个人签名

孵蛋猎人最好玩。

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为 2016.10.13-2017.03.31

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

从国庆假期归来的各位是否还眷恋着舒适的沙发和熟悉的手柄呢？在苦苦等候中，终于迎来了VR月，首发就能体验到多达32款游戏，并且售价都普遍较低甚至免费。真是的，还让不让人好好上班（上学）了！

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 10 月					
13 日	蝙蝠侠 阿克汉姆 VR	Batman Arkham VR	WB Games	动作冒险	美版
13 日	战争地带	Battlezone	SEGA	其他	日版
13 日	夏日课堂	サマーレッスン	BNEI	模拟育成	日版
13 日	PlayStation VR Worlds	PlayStation VR Worlds	SIE	主视角射击	中文版
13 日	驾驶俱乐部 VR	DRIVECLUB VR	SIE	竞速	中文版
13 日	机甲战斗联盟	RIGS Mechanized Combat League	SIE	主视角射击	中文版
20 日	讨鬼传 2	討鬼傳 2	Koei Tecmo	动作	中文版
21 日	BF1	Battlefield 1	EA	主视角射击	中文版
21 日	蝙蝠侠 重返阿克汉姆	Batman Return to Arkham	WB Games	动作	美版
25 日	舞力全开 2017	Just Dance 2017	Ubisoft	音乐	中文版
25 日	暗黑血统 战神版	Darksiders Warmastered Edition	Nordic Games	动作	美版
25 日	最终幻想 世界	ワールド オブ ファイナルファンタジー	Square Enix	角色扮演	中文版
27 日	刀剑神域 虚空幻界	ソードアート・オンライン -ホロウ・リアリゼーション-	BNEI	角色扮演	日版
27 日	剑风传奇无双	ベルセルク無双	Koei Tecmo	动作	日版
27 日	真・三国无双 英杰传	真・三國無雙 英傑傳	Koei Tecmo	策略角色扮演	中文版
27 日	热血高校 火爆界限	クローズ Crows Burning Edge	BNEI	动作冒险	日版
28 日	泰坦天降 2	Titanfall 2	EA	主视角射击	中文版
28 日	上古卷轴 V 天际 特别版	The Elder Scrolls V Skyrim Special Edition	Bethesda	角色扮演	美版
2016 年 11 月					
2 日	龙珠 超宇宙 2	DRAGONBALL XENOVERSE 2	BNEI	动作	日版
2 日	菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士	フィリスのアトリエ ～不思议な旅の炼金术士～	Koei Tecmo	角色扮演	日版
4 日	COD 无尽战争	Call of Duty Infinite Warfare	Activision	主视角射击	中文版
10 日	Fate/ 新世界	Fate / EXTELLA	Marvelous	动作	日版
11 日	冤罪杀机 2	Dishonored 2	Bethesda	动作冒险	美版
15 日	看门狗 2	Watch Dogs 2	Ubisoft	动作冒险	中文版
17 日	刺客信条 埃齐欧合集	Assassin's creed The Ezio collection	Ubisoft	动作冒险	中文版
22 日	SD 高达 G 世纪 创世纪	SD ガンダム ジージェネレーション ジェネシス	BNEI	策略角色扮演	中文
23 日	战国无双 真田丸	戦国無雙～真田丸～	Koei Tecmo	动作	日版
29 日	最终幻想 15	Final Fantasy X V	Square Enix	角色扮演	中文版
2016 年 12 月					
1 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars The Force Awaken	WB Games	动作冒险	中文版
2 日	极限巅峰	Steep	Ubisoft	体育	中文版
6 日	最后的守护者	人食いの大鷲トリコ	SIE	动作冒险	中文版
8 日	如龙 6 生命诗篇	龍が如く6 命の詩	SEGA	动作冒险	中文版
15 日	秋叶原之击	AKIBA' S BEAT	Acquire	角色扮演	日版
22 日	无夜国度 2 新月的花嫁	よるのないくに 2 新月の花嫁	Koei Tecmo	动作角色扮演	日版
2017 年 1 月					
12 日	王国之心 2.8 终章序幕	KINGDOM HEARTS HD 2.8 Final Chapter Prologue	Square Enix	动作角色扮演	日版
12 日	新枪弹辩驳 V3 大家自相残杀的新学期	ニューダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期	Spike	文字冒险	日版
18 日	重力异想世界 2	Gravity Daze 2	SIE	动作	中文版
19 日	苍蓝革命之女武神	蒼き革命のヴァルキュリア	SEGA	角色扮演	中文版
24 日	生化危机 7	Resident Evil 7 Bioharzard	Capcom	动作冒险	中文版
27 日	狙击手 幽灵战士 3	Sniper Ghost Warrior 3	City Interactive	主视角射击	美版
31 日	杀手 47	HITMAN	Square Enix	动作冒险	美版
2017 年 2 月					
9 日	仁王	NIOH	Koei Tecmo	动作	中文版
14 日	荣耀战魂	For Honor	Ubisoft	动作	中文版
14 日	狙击精英 4	Sniper Elite 4	Rebellion	主视角射击	美版
23 日	神明战争 跨越时空	GOD WARS ～時をこえて～	KADOKAWA GAMES	角色扮演	中文版
23 日	尼尔 人造人	NieR Automata	Square Enix	动作	日版
28 日	地平线 期待黎明	Horizon Zero Dawn	SIE	动作冒险	中文版
2017 年 3 月					
7 日	幽灵行动 荒野	Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands	Ubisoft	动作射击	中文版
16 日	闪乱神乐 PEACH BEACH SPLASH	閃乱カグラ PEACH BEACH SPLASH	Marvelous	动作射击	日版
31 日	质量效应 仙女座	Mass Effect Andromeda	EA	角色扮演	美版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 10 月					
11 日	WWE 2K17	WWE 2K17	2K Games	体育	美版
25 日	舞力全开 2017	Just Dance 2017	Ubisoft	音乐	中文版
27 日	剑风传奇无双	ベルセルク无双	Koei Tecmo	动作	日版
2016 年 11 月					
23 日	战国无双 真田丸	战国无双～真田丸～	Koei Tecmo	动作	日版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 10 月					
20 日	马里奥明星派对	マリオパーティ スターラッシュ	Nintendo	益智	日版
2016 年 11 月					
10 日	齐木楠雄的灾难 史上最大的灾难	斉木楠雄のΨ難 史上Ψ大のΨ難!?	BNEI	角色扮演	日版
18 日	精灵宝可梦 太阳 / 月亮	ポケットモンスター サン / ムーン	Nintendo	角色扮演	中文版
2016 年 12 月					
1 日	超级马里奥制造	スーパーマリオメーカー	Nintendo	平台动作	日版
8 日	噗哟噗哟编年史	ぷよぷよクロニクル	SEGA	益智	日版

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 10 月					
13 日	纸片马里奥 色彩溅落	Super Mario Color Splash	Nintendo	动作冒险	日版
25 日	舞力全开 2017	Just Dance 2017	Ubisoft	音乐	美版
2017 年 1 月					
27 日	狙击手 幽灵战士 3	Sniper Ghost Warrior 3	City Interactive	主视角射击	美版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 10 月					
25 日	舞力全开 2017	Just Dance 2017	Ubisoft	音乐	中文版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 10 月					
21 日	BF1	Battlefield 1	EA	主视角射击	中文版
21 日	蝙蝠侠 重返阿克汉姆	Batman Return to Arkham	WB Games	动作	美版
25 日	暗黑血统 战神版	Darksiders Warmastered Edition	Nordic Games	动作	美版
25 日	舞力全开 2017	Just Dance 2017	Ubisoft	音乐	中文版
28 日	泰坦天降 2	Titanfall 2	EA	主视角射击	中文版
28 日	上古卷轴V 天际 特别版	The Elder Scrolls V Skyrim Special Edition	Bethesda	角色扮演	美版
2016 年 11 月					
2 日	龙珠 超宇宙 2	DRAGONBALL XENOVERSE 2	BNEI	动作	日版
4 日	COD 无尽战争	Call of Duty Infinite Warfare	Activision	主视角射击	中文版
11 日	冤罪杀机 2	Dishonored 2	Bethesda	动作冒险	美版
15 日	看门狗 2	Watch Dogs 2	Ubisoft	动作冒险	中文版
17 日	刺客信条 埃齐欧合集	Assassin's creed The Ezio collection	Ubisoft	动作冒险	中文版
29 日	最终幻想 15	Final Fantasy XV	Square Enix	角色扮演	中文版
2016 年 12 月					
2 日	极限巅峰	Steep	Ubisoft	体育	中文版
6 日	丧尸围城 4	Dead Rising 4	Capcom	动作冒险	美版
2017 年 1 月					
24 日	生化危机 7	Resident Evil 7 Bioharzard	Capcom	动作冒险	中文版
27 日	狙击手 幽灵战士 3	Sniper Ghost Warrior 3	City Interactive	主视角射击	美版
31 日	杀手 47	HITMAN	Square Enix	动作冒险	美版
2017 年 2 月					
14 日	荣耀战魂	For Honor	Ubisoft	动作	中文版
14 日	狙击精英 4	Sniper Elite 4	Rebellion	主视角射击	美版
21 日	光环战争 2	Halo Wars 2	Microsoft	即时战略	中文版
2017 年 3 月					
7 日	幽灵行动 荒野	Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands	Ubisoft	动作射击	中文版
31 日	质量效应 仙女座	Mass Effect Andromeda	EA	角色扮演	美版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 10 月					
13 日	神狱塔 Mary Skelter	神獄塔 メアリスケルター	Compile Heart	角色扮演	日版
20 日	讨鬼传 2	討鬼傳 2	Koei Tecmo	动作	中文版
20 日	超时空要塞 Δ 紧急出击	マクロス Δ スクランブル	BNEI	射击	日版
20 日	偶像死亡游戏 TV	アイドルデスゲーム TV	D3 Publisher	动作冒险	日版
25 日	最终幻想 世界	ワールド オブ ファイナルファンタジー	Square Enix	角色扮演	中文版
27 日	刀剑神域 虚空幻界	ソードアート・オンライン -ホロウ・リアリゼーション-	BNEI	角色扮演	日版
27 日	剑风传奇无双	ベルセルク無雙	Koei Tecmo	动作	日版
27 日	真・三国无双 英杰传	真・三國無雙 英傑傳	Koei Tecmo	策略角色扮演	中文版
2016 年 11 月					
2 日	菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士	フィリスのアトリエ ～不思議な旅の錬金术士～	Koei Tecmo	角色扮演	日版
10 日	Fate/新世界	Fate / EXTELLA	Marvelous	动作	日版
22 日	SD 高达 G 世纪 创世纪	SD ガンダム ジージェネレーション ジェネシス	BNEI	策略角色扮演	中文
23 日	战国无双 真田丸	戦国無雙～真田丸～	Koei Tecmo	动作	日版
24 日	公主守财奴	プリンセスは金の亡者	日本一	角色扮演	日版
2016 年 12 月					
15 日	沙加 猩红恩典	SaGa SCARLET GRACE	Square Enix	角色扮演	日版
22 日	无夜国度 2 新月的新娘	よるのないくに 2 新月の花嫁	Koei Tecmo	动作角色扮演	日版
2017 年 1 月					
12 日	新枪弹辩驳 V3 大家自相残杀的新学期	ニューダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期	Spike	文字冒险	日版
19 日	苍蓝革命之女武神	蒼き革命のヴァルキュリア	SEGA	角色扮演	中文版
26 日	新星选拔 驱动少女	新星抜擢 ドライブガールズ	Bergsala Lightweight	动作	日版
2017 年 2 月					
23 日	神明战争 跨越时空	GOD WARS ～時をこえて～	KADOKAWA GAMES	角色扮演	中文版

10.21 BF1

攻略预定

多机种 主视角射击 ■EA ■对应机种为：PS4/XOne 推荐度 S



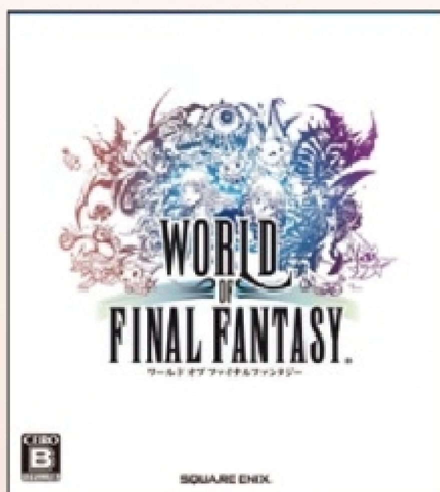
经过了去年的《星球大战》之后，DICE 估计已经玩腻了科幻战争，这才直接将本作的世界观拉回到了第一次世界大战之中。沿袭了系列的特色，今次的 BF1 在战场环境的营造上依旧无比卓越，64 人同时战斗的巨大战场，寒霜引擎打造的顶级画面，不同兵种的特色还原，数量庞大的武器库规模以及目前市面上仅此一家的一战题材，今年的 BF 有太多值得选择的理由，相信玩过测试版的玩家早已迫不及待了。最后，为本作的玩家群做一下划分，对于只喜爱一个人带领全队走向胜利的感觉，那么单兵作用渺小的“BF 系列”可能并不适合。

10.27 最终幻想 世界

攻略预定

多机种 角色扮演 ■Square Enix ■对应机种为：PS4/PSV 推荐度 A

本作是基于“《最终幻想》系列”的世界观诞生的衍生作品，与正传不同的是本作的主题是“与怪物并肩作战”，那些玩家们曾经无数次打倒的怪物们在本作中将成为同伴化为战斗的力量。另外众多系列人气角色，例如克劳德、尤娜等，也将会登场。本作的另一大特色是卡通化的造型，包子脸二头身的可爱模样足以让玩家大呼可爱到犯规。不过虽然人设萌化了许多，但世界观规模依旧维持了系列一贯的宏大特色，同样不会令剧情派玩家们感到失望的。



10.28 泰坦天降 2

攻略预定

多机种 主视角射击 ■EA ■对应机种为：PS4/XOne 推荐度 A

2014 年，由原 IW 工作室骨干新成立的 Respawn 工作室打造的《泰坦天降》倍受业界和玩家的好评。时隔近 3 年，续作改为跨平台归来。游戏的最大变化就是加入了单人游玩的战役模式，让玩家对游戏的世界观有更好的了解。对战部分依然强调单兵和机甲的对抗，作为核心元素的泰坦增多至 6 种，各自拥有不同的性能和武器。游戏此前已经进行了 BETA 公测，并根据玩家的意见做出了大量修改，相信正式版会有更加良好的表现。



由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下



《最上游》38 期——十大游戏中常见的黑帮要素！火热上映！
还有《黄金眼月旦评》《买买买》等更多原创节目持续更新中！

更多网络节目请登录


土豆视频


B站


搜狐视频

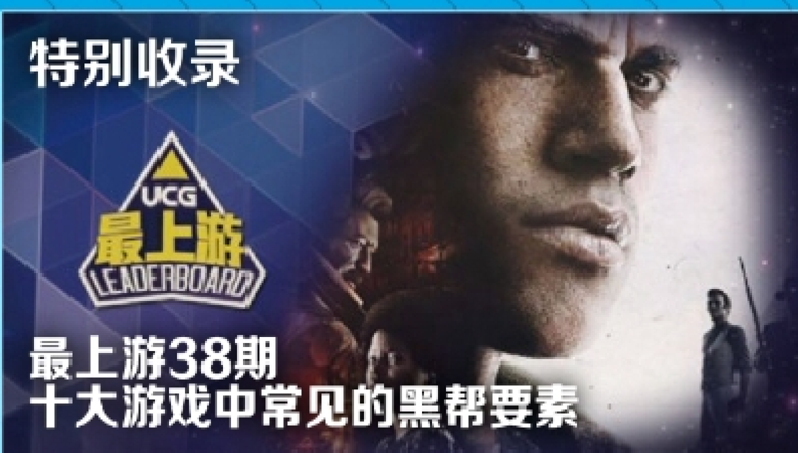
搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。







2016年9月份游戏评测



最上游38期
十大游戏中常见的黑帮要素



极限竞速 地平线3
游戏黄金眼



TGS 2016 大阪纪行

— 特别说明 —

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

特别收录

TGS 2016
大阪纪行

最上游38期
十大游戏中常见的黑帮要素

游戏月旦评
2016年9月份游戏评测

极限竞速 地平线3
游戏黄金眼

新作影像集锦

看门狗 2
COD 无尽战争
黑手党Ⅲ
泰坦天降 2
BF1 | 在地下
狙击精英 4 | 冤罪杀机 2
苍蓝革命之女武神
Fate/ 新世界
WWE 2K17 | 逃脱者 2

电影前线

生化危机 复仇
加勒比海盗 5 死无对证
豪勇七蛟龙
神奇动物在哪里
天使爱芭蕾

ENDING SONG
《Fate/ 新世界》主题曲

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

缩写	说明
3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ______________________

收藏日期 ______________________



次世代专辑

全彩大16开 208页+DVD光盘

VOL. 8



两大重磅日式RPG详尽攻略透解!

—典藏级攻略大集合—

女神异闻录5

系统详解+Persona合成指南+九大迷宫详尽攻略
+全支线任务解析

绯夜传说（中文版）

系统详解+主线指引+全支线攻略



核心重铸

杀出重围 人类分裂 | 真 · 三国无双 英杰传

战国BASARA 真田幸村传 | 极限竞速 地平线3

定价 38元

10月下旬 全国上市!

下期是

游戏机实用技术

2016年11月A 总第405期



PS VR

首发完全评测
软硬件
一网打尽

攻略透解



战争机器4



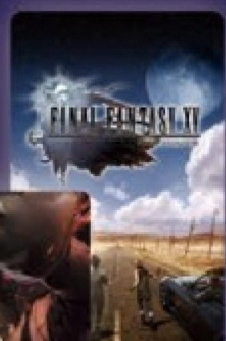
黑手党III

系列回顾《真·三国无双》

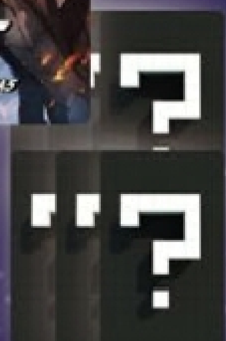
更多内容
敬请期待!











2016
劲作收藏卡

第1弹《黑暗之魂III》随本期杂志赠送

更多卡片即将推出

卡片获得途径

1.今后随《游戏机实用技术》不定期附赠
2.在UCG官方淘宝店、合作淘宝店、微店购物时随机赠送

将2016年关注大作以卡片形式 永久珍藏!